Doskonała gra akcji MESSIAH w niewiarygodnie niskiej cenie 29,90
...lecz to nie wszystko! Chcesz dowiedzieć się więcej, zajrzyj na koniec pisma.

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

INDEKS 338443

SZOKUJĄCA CENA NOWA SZOKUJĄCA NOWA 3,50 PLN

FAKK 2
CRIME CITIES
ARCATERA
SYDNEY 2000

TEMAT NUMERU:

PLAT 4 MUFFKI

PAŹDZIERNIK 2000 10/00 (42) CENA: 3.50 ZŁ

ISSN 1428-2860 10>

9 771428 286000

Reset

№ 10 (42) Październik 2000

Redaktor Naczelny:
Jacek Drabowski (DeStroyer)
Z-ca Naczelnego:
Maksymilian Wrzesiński
Sekretarz redakcji:
Przy Janus
Dział psot i popisów:
Kamil Paszkowski
Dyrektor artystyczny:
Piotr Hrycyk
Sztab graficzny: Piotr Leczkowski, Mariusz Struniu
Rysunek na okładce:
Mirosław Urbaniak
PR MAN:
Piotr Pawlak
e-mail: pmun@reset.com.pl
Korekta: Renata Z.
CD Manager: Jerzy Sadkowski
e-mail: j.sadkowski@reset.com.pl

Stali współpracownicy:
Jan Buśko, Michał Cichy, Łukasz Domijko, Robert H. Adler, Leszek Konaszewski, Jakub Kowalski, Tomasz Kowalski, Cyprian Ozyński, Jan Pachniewicz, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Pluciński, Agnieszka Prokopiuk, Adam Sobieraj, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Krzysztof Woźniak.

Adres redakcji:
Reset ul. Senatorska 13/15
00-075 Warszawa
tel. (022) 828-55-85 do 89
fax (022) 828-55-88
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
internet: WWW.Reset.com.pl
Dział produkcji:
J.P. Dyr. Grzegorz Burzyński,
Katarzyna Cermingier
tel. (022) 828-09-75
Prenumerata:
tel. (022) 828-55-81
e-mail: prenumer@reset.com.pl
Reklama:
Sz. P. Kierownik Monika Kwiatkowska
e-mail:
m.kwiatkowska@mediahouse.com.pl
Mariusz Szynalik
Czarek Sochacki
Time & Space Media House
tel. (022) 829-67-76, 829-67-80, 81
Promocja:
tel. (022) 828-09-75
Druk: Winkowski Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Dział kolportażu:
tel. (022) 828-55-84, 828-09-75

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
Wydawca: Marek Rostocki

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

szanowni Amigos!

Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło - podobno, bo ja tak dokładnie nie wiem. Dostaję od Was sporo listów protestujących przeciw usunięciu «Odlotów» z edycji Resetu bez płytki. Hmmm... Długo wahaliśmy się czy przenieść «Odloty», czy nie. Zwyciężyła jednak - jak nam się wydawało - zdroworozsądkowa koncepcja, biorąca się z prostego założenia, że Reset jest pismem o grach. Okazuje się, że koncepcja ta była błędna: z Waszej reakcji wnioskuję, że «Odloty» stanowiły najbardziej atrakcyjny dział gazety.

W tym momencie spojrzeliśmy na siebie z Kelebornem - szefem «Odlotów» - i zaświtała nam w głowie myśl, że w takim wypadku może lepiej wyrzucić z bezcedekowego Reseta opisy gier, dokładając w zamian «Odloty». Bo coś musieliśmy wyrzucić, ale myją się ci, którzy twierdzą że w ten sposób tylko pozornie obniżyliśmy cenę pisma. Pozbawiliśmy edycję bez płytki 16 stron, czyli 16 procent objętości. Cena spadła o 25 procent. Czyli jednak jest różnica.

Rozumiem żal Czytelników przyzwyczajonych do «Odlotów». Niemniej wciąż mnie i wszystkim w Red_Akcji wydaje się, że zasadniczym tematem pisma są gry. Dlatego staraliśmy się uniknąć sytuacji, w której z edycji bez cedeka zniknie cokolwiek, co dotyczy gier. Tak też się stało - zachowaliśmy pełną objętość wszystkich działów poświęconych graniu, zachowaliśmy temat numeru (który rozkręcamy powoli, ale chyba skutecznie - artykuł o spolszczeniach gier podobał się Wam, co bardzo mnie ucieszyło), zachowaliśmy konkursy i wszystko co wydawało się nam istotne. Ale te «Odloty»...

No cóż... Martwi mnie Wasza reakcja, ale liczę na to, że zainteresowanie nowymi biercami i przywiązanie do starych znajomych - recenzentów z Resetu - zrobią swoje. «Odloty» to odloty (a nawet nie zawsze takie znowu odloty); artykuły o podobnej tematyce znajdziecie w mnóstwie różnych pism, podobne albo i ciekawsze informacje są w programach TV, książkach. A gdzie znajdziecie tyle konkretnej informacji o grach?

Co ciekawe, takiej reakcji nie wywołało zniknięcie z pisma plakatu, chociaż spodziewaliśmy się więcej pretensji o plakat właśnie. Tym, którzy pytali o plakat, odpowiadam jeszcze raz: plakat zniknął tylko chwilowo i pojawi się znowu, być może już w listopadzie, w znacznie atrakcyjniejszej formie. Sądzę, że nie mylimy się przypuszczając, iż ucieszy Was plakat większy, wydrukowany na osobnym arkuszu papieru, wszytym wprawdzie do pisma, ale nie zawierającym stron z tekstem (wciąż protestowaliście, że na odwrocie plakatu drukowane są teksty, które szkoda wyrywać).

Więcej zmian na razie nie przewidujemy. Większość z tego, co zrobiliśmy do tej pory, okazała się jednak słusznymi posunięciami. Niemniej nie wpadamy w samouwielbienie i walczymy dalej: teraz o ciągłe, nieustanne podnoszenie poziomu naszej gazetki, żeby ilość ciekawostek ze świata gier przyciągnęła do nas nawet tych, którzy kupowali Reset bez CD dla «Odlotów». Ciekaw jestem, jak spodoba się Wam eksperymentalny pomysł «ukomiksowienia» działu Nowości - w tym numerze zrobiliśmy je z zupełnie nowym komiksem «popularnonaukowym» o grach. Mam nadzieję, że pomysł trafi w dziesiątkę. Może któregoś dnia przekonwertujemy do postaci komiksu całe nasze pismo? Brzmi odjazdowo, prawda? Pozdrawiam,

destroyer@reset.com.pl

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna...
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatuku
10- Gra roku

JUŻ W SPRZEDAŻY NAJLEPSZA KOMPUTEROWA SYMULACJA WYŚCIGÓW FORMUŁY 1.

GRANDPRIX 3

GEOFFA CRAMMONDA

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą superszybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania – to najwyższej jakości, fotograficzna grafika. Pamiętaj, to jednak nie zwykła relacja telewizyjna – Grand Prix 3 to wyścigi, w których Ty jesteś kierowcą i Ty walczysz o tytuł najszybszego kierowcy świata!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 99 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

„To nie tylko najlepsza symulacja Formuły I, lecz także najlepsza gra w jaką graliśmy od bardzo dawna."

PC GAMER, ocena 95% oraz wyróżnienie: GRA MIESIĄCA

Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealne odwzorowanie wszystkich torów, zespołów i bolidów. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział w pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

- Przejdź poprzez pięć poziomów trudności: od Początkującego do Mistrza.
- Tak jak w prawdziwym świecie będziesz musiał przystosować styl prowadzenia samochodu do zmiennych warunków pogodowych.
- By ułatwić granie dostępne jest osiem ułatwień w prowadzeniu samochodu, dzięki czemu Grand Prix 3 jest idealne zarówno dla początkujących jak i bardzo doświadczonych graczy.
- Wyśrubuj wyniki korzystając z zaawansowanych procedur konfiguracji pojazdu oraz opcji umożliwiających rejestrację osiągów.
- Przeżyj całą akcję jeszcze raz korzystając z rzutów telewizyjnych oraz innych ustawień kamery stworzonych przez autorów gry.
- Ścigaj się z innymi o tytuł najszybszego za pośrednictwem sieci LAN dla 2-4 graczy.

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

HASBRO Interactive

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Game Code © 2000 Geoff Crammond. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt Mistrzostw Świata Formuły 1 1998 na licencji Formula One Administration Ltd. Formula One, Formula 1, F1, FIA Formula One World Championship (oraz ich tłumaczenia, znaki graficzne i pochodne) są zastrzeżonymi znakami handlowymi grupy firm Formuły 1.

DEMA GIER

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS
Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX.

Wersja demonstracyjna dodatku do gry AGE OF EMPIRES II. Do dyspozycji gracza oddano nowe misje, nowe jednostki, nowe scenariusze. Zapowiada się więc dodatkowa dawka doskonałej strategii.

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR
Wymagania: P233, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.

Zrobiony małym nakładem finansowym film wzbudził niesamowite emocje wśród widzów. Czy podobnie będzie z grą, zobaczymy. Ponury nastrój, świszczący wiatr, błyskające pioruny - oto scenena, w której przychodzi nam zmierzyć się z nieznanym wrogiem.

CUE CLUB
Wymagania: P166, 16MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.

Dość dawno na naszych komputerach nie gościł żaden bilard. Efektowna grafika, muzyka, możliwość pogrania i porozmawiania z drugą osobą przez internet - oto, co będzie oferował nam CLUE CLUB. Na razie proponujemy potrenować w wersję demo tej gry.

COSSACKS - EUROPEAN WARS
Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX.

Dość ciekawie zapowiadająca się strategia czasu rzeczywistego. Miła dla oka grafika i niewielkie wymagania sprzętowe zapowiadają ciekawą zabawę na długie wieczory.

DELTA FORCE: LAND WARRIOR
Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX 7, akcelerator 3D.

Kolejna odsłona gry DELTA FORCE. Doczekała się ona w końcu obsługi akceleratorów graficznych i wygląda naprawdę efektownie. Niestety, z prędkością działania jest znacznie gorzej, ale to mozecie ocenić sami instalując demo.

GUBBLE BUGGY RACER
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.

Śmieszne wyścigi śmiesznych pojazdów. Mimo, ze gra należy do bardzo prostych, ładna kolorowa grafika i dynamiczna jazda mogą sprawić sporo radości.

HEAVY METAL: F.A.K.K. 2
Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D obsługujący OpenGL.

Wszystko wskazuje na to, ze ta gra będzie hitem sezonu. Wspaniała grafika oparta na engine QUAKE 3, duzo broni do wyboru, ciekawa fabuła a przede wszystkim seksowna panienka w roli głównej.

LONDON RACER
Wymagania: P233, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.

Wyścigi samochodowe rozgrywające się na ulicach Londynu.

NASCAR HEAT
Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.

Wyścigi NASCAR są bardzo popularne w USA. U nas znajdują się w cieniu europejskich imprez samochodowych. Spróbujmy jednak zakosztować trochę emocji kierowcy samochodu wyścigowego tego typu, grając w grę NASCAR HEAT.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT
Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98/2000, DirectX 7, zalecany akcelerator 3D.

Bardzo ciekawie zapowiadająca się gra. Wcielamy się w postać specjalnego agenta, którego zadaniem jest ochrona świata przed bardzo groźnymi przestępcami potrafiącymi wykorzystywać w walce nadprzyrodzone moce. Ich jedynym dążeniem jest całkowita zagłada ludzkości.

STAR TREK DS9: THE FALLEN
Wymagania: P233, 64MB, Win95/98/NT4/2000, DirectX, zalecany akcelerator 3D.

Kolejna gra wykorzystująca motywy bardzo popularnego Star Treka. Tym razem do stworzenia gry wykorzystano engine z UNREAL TOURNAMENT, więc mozna liczyć na długie chwile dobrej rozrywki.

Reset CD

PATCHE

7 Kingdoms 2 Patch 1.20
Age of Empires 2 Patch
Battlezone 2 Patch
Dark Reign 2 Patch 1.1
Diablo 2 Patch 1.03
F.A.K.K. 2 Patch 1.02
MDK 2 Patch 9001
Nox Patch 1.2
Star Trek DS9: The Fallen DEMO Patch
Terminus Patch 1.7
Unreal Tournament Patch 428
Vampire: The Masquerade - Redemption Patch
Warlords Battlecry patch 1.01
X-Tension Patch 1.5

SOFT

CDex
Ciekawy program do zrzucania i zapisywania w formacie wav lub mp3 ścieżek audio z płyt CD. Dodatkowo potrafi pobierać tytuły utworów z bazy CDDB

eNotes
Komputerowy przypominacz o rzeczach do zrobienia w postaci małych notatek, które można umieścić na pulpicie.

Sachs Marine Aquarium
Bardzo ładnie zrobiony wygaszacz ekranu, prezentujący ryby pływające w akwarium. Naprawdę warto zobaczyć!

Go!Zilla
Najnowsza wersja programu wspomagającego ściąganie plików z internetu

Time Killer
Program umożliwiający wyłączenie komputera po określonym czasie. Idealny dla tych, którzy chcą dawkować sobie przyjemność siedzenia przed monitorem.

Windows Commander
Najnowsza wersja bardzo wygodnego programu wspomagającego obsługę plików i nie tylko, wzorowanego na programie Norton Commander

WinAmp 2.65
Najnowsza wersja najpopularniejszego programu do odtwarzania plików mp3

Windows Media Player 7
Najnowszy wersja programu do odtwarzania wszelkiego typu plików multimedialnych

MAGAZYNY INTENETOWE

Magazyn Interek Nr 5
Magazyn NoName Nr 07
Sic! Nr 11 i 12
Wirtualny Komputer Nr 10
ZałogaG Nr 14

QUAKEWORLD BY ROOS

Mocna dawka najnowszych modów i konwersji dla wszystkich miłośników gry QUAKE III

RESET WWW OFFLINE

Dla tych, którzy jeszcze nie mają dostępu do internetu - strona WWW Resetu offline

STEROWNIKI

DirectX 7.0a PL
nVidia Detonator 3

Różności

Menu CeDe 4
Prenumerata 73
Listy 58

Konkursy

Obrazkowy 18
Krzyżówka 59
Blair Witch Project 72

Przygrywki

Relacja z ECTS 80
Nowości 8
Komiks 60
QuakeWorld 76
Samotność supermena by theStryker 75
Plany wydawnicze 16
Blacha 53
Internet 56
Karcianki - MtG: Invasion 78
Cheaty 64

Recenzje

Age of Empires: the Conquerors 51
Arcatera 34
Crime Cities 36
Cue Club 44
Heavy Metal FAKK2 40
Kryształowy Klucz 50
Millennium Games 42
Pompei 46
Ring 45
Submarine Titans 52
Sydney 2000 38
Warlords Battlecry 48

Odloty

Przepis na pokój na świecie 1
Latające spodki Adolfa ... 2
Gracz w wojsku ... 4
Sekty ... 5
Patefon - U2, Madonna, Funky Filon ... 8
Kinematograf - Władca Pierścieni, Drapieżcy ... 10
Ja, Aleksander Wielki
Militaria ... 12
Z lepszej strony raju
Tajlandia ... 16
Mowa Trawa ... 18
Ostrożnie z rewolucją ... 20
Gotota vs. Tyson ... 22
Johny ... 24

Na Horyzoncie

Arcanum 20
Baldurs Gate 22
Blair Witch Project 24
Escape from Monkey Island 21
Warcraft 3: Azeroth 26

Poradniki

Longest Journey 65
Vampire Masquerade: Redemption 68
Ground Control 70

Temat numeru „PLATFORMA CYFROWA": czyli burzliwa historia platformówek 28

Jordan, Krooger, McSon, Roos, Tzkee

W PAŹDZIERNIKU KILKUDNIOWA IMPREZA NA STATKU, PANIENKI NA MIEJSCU! JEDZIESZ?

Miłość na fali
LARRY 7

W polskiej wersji językowej
Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura

Weź sprawy w swoje ręce i popłyń w rejs ogromnym liniowcem pełnym najfajniejszych panienek pod słońcem. Udowodnij, że jesteś prawdziwym macho. Uwierz w siebie i poderwij najseksowniejsze laski na statku; od bibliotekarki aż po samą Panią Kapitan. Tylko od Ciebie zależy czy przyjemnie dopłyniesz do celu...

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
69
ZŁOTYCH

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SIERRA

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1997-2000 Sierra On-Line, Inc. ® and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone

Flesz z beki zamierzchłej przyszłości

Październik

Tryllu

Jesień – kolorowe liście i kasztany spadają z drzew na głowy uczniów spieszących do szkół. Niektórych zaczyna ogarniać nostalgia, melancholia i inne świństwa, które w zbyt dużych ilościach doprowadzić mogą do schizofrenii i obłąkania. Abubugugguu... (niektórych już to dotknęło – red.). Ale kto by się tym przejmował, kiedy cały świat oszalał i z kopyta zabrał się do przygotowań do zimy i świąt Bożego Narodzenia? My również chcielibyśmy przyłączyć się do rozentuzjazmowanego tłumu i jako pierwsi składamy wam najlepsze życzenia bożonarodzeniowe!

A wracając do tematu, do meritum sprawy... Rychłe nadejście Gwiazdki rozwiązało języki rzeczników prasowych, czego efekty możecie zobaczyć poniżej. W oko i ucho rzucają się przede wszystkim dwa pierwszorzędne tytuły – TOMB RAIDER CHRONICLES i RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Co ważne, oba ukażą się zapewne pod koniec tego stulecia i mogą służyć jako świetny prezent pod choinkę lub – jak kto woli – jako deser po kolacji wigilijnej. Ciao!

STARSHIP TROOPERS

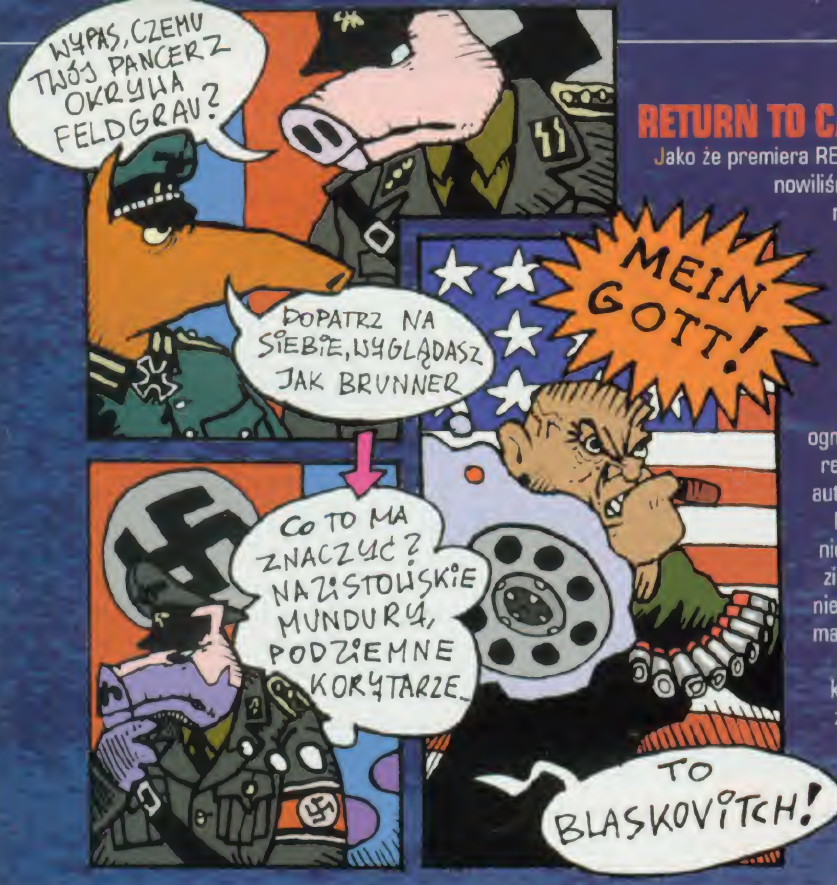
Mimo, iż na brak tytułów rozgrywających się w czasie rzeczywistym, opowiadających o misjach komandosów lub brygad antyterrorystycznych narzekać nie można, szefowie australijskiej firmy Blue Tongue uznali, że rynek z otwartymi rękami przyjmie jeszcze jedną. Fabuła STARSHIP TROOPERS opiera się na książce i filmie pod tym samym tytułem — jest rok 2268 i ludzkość musi bronić się przed najazdem wielkich robali, zwanych Arachnidami. Do walki zostaje wystawiona elitarna jednostka piechoty, której poczynaniami zarządzać będzie gracz. Autorzy obiecują, że w ST najistotniejsze będą unikalne umiejętności każdego członka zespołu i ich wykorzystanie. Przekonamy się o tym pod koniec listopada — na ten bowiem termin przewidziana jest premiera polskiej wersji gry.

B-17: FLYING FORTRESS 2

Lada dzień na półki sklepowe powinna trafić druga gra z serii o bombowcach B-17. Tym razem aby zapewnić maksymalną dawkę realizmu, oprócz wspaniałej, precyzyjnej grafiki i dokładnego odwzorowania praw fizyki autorzy postanowili dać graczom możliwość obejrzenia wnętrza samolotu. Będziemy mogli śledzić pracę wszystkich członków załogi, a nie tylko pilota. A w powietrzu będzie mogło spotkać się aż 16 dowódców „Latających Fortec", dzięki rozbudowanemu trybowi multiplayer.

NHL 2001 [EA Sports]

Hokej w wydaniu Electronic Arts mimo swej wysokiej jakości posiadał kilka wad. Raz było czegoś za mało, raz za dużo i koniec końców poszczególne edycje zaliczane były raczej do gier zręcznościowych niż do symulatorów sportu. Tak też będzie z NHL 2001 — widocznie właśnie taki kierunek obrał dział Sports firmy EA. NHL 2001 to tradycyjnie 30 klubów, z wszystkimi aktualnymi nazwiskami, jak również 20 międzynarodowych składów. Wraz z grą otrzymamy rozbudowany edytor drużyn, z pomocą którego będziemy mogli zbudować od podstaw cały hokejowy świat. Nowa jest również fizyka ruchów zawodników i krążka — całość, łącznie z bójkami, została zwirtualizowana z pomocą technologii motion-capture. Zmianom uległa także sztuczna inteligencja, na którą składają się: dynamiczne stosowanie odpowiednich strategii, nowe sposoby zdobywania punktów i publiczność, która wreszcie zachowuje się tak, jak przystało. Nawet podczas zbiorowej bijatyki...



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN [id]

Jako że premiera RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN zbliża się wielkimi krokami, postanowiliśmy opowiedzieć wam, co też za perełki składają się na tę grę. Jednym z najpotężniejszych elementów, oprócz oczywiście silnika Kleja numer 3, jest bez wątpienia inteligencja komputerowych postaci - zarówno wrogów, jak i botów, których niewielki oddział będzie nas od czasu do czasu wspierał. Żołnierze kryją się, potrafią osłaniać atakujących kolegów, a nawet odrzucają wysłane w ich kierunku granaty. Wśród bogatego arsenału znajdziemy Lugera, Mausera, Tompsona, nieodzowną rakietnicę, Venom - potężny karabin maszynowy, miotacz ognia i tajemniczy pręt, którego szczegółów działania autorzy nie chcą ujawniać. Na placu boju, złożonym z niewiarygodnie rozległych poziomów, oprócz zwykłych żołnierzy spotkamy również półumarłych ludzi Himmlera i nieco poprawionych mechanicznie komandosów. Całość została zgrabnie zapakowana w trzy tryby rozgrywki: deathmatch, teamplay i tajemnicze trzecie «coś». Blazkovicz, wystąp!

FATHERDALE: THE GUARDIANS OF ASGARD [SNOWBALL INTERACTIVE]

Rzecz dzieje się w roku 1072. Wojna między Bogami a ich bezcielesnymi wrogami rozgorzała na dobre. Aby ratować starożytne artefakty stanowiące wiedzę całej ludzkości, do boju wyrusza kilkunastu nieśmiertelnych herosów. Mocarze, w których przyjdzie nam się przeistaczać, trafiają do krainy Fatherdale na kilka dni przed ostateczną konfrontacją Dobra i Zła. Tak właśnie rozpoczyna się akcja gry THE GUARDIANS OF ASGARD - ciekawej mieszanki eRPeGa i przygodówki. Naszymi poczynaniami kierować ma ponoć niezwykle szczegółowo przygotowana fabuła, wiążąca ze sobą kilka różnych stylów gry, m.in. RPG, RTS i grę akcji. Tym, co jeszcze przyprawia nas o drżenie kończyn, jest ponad 150 niepowtarzalnych postaci, 400 ręcznie rysowanych przedmiotów, siedem epizodów zbudowanych z mokradeł, bagien, pustyń, równin, dolin, lasów i kilku innych wersji krajobrazu, składających się na ponad 60 lokacji.

LAND WARRIOR [NovaLogic]

NovaLogic udało się po raz kolejny zadziwić wyczekujących graczy. Wszystko wskazywało, że LAND WARRIOR, który powinien pojawić się w przeciągu kilku tygodni, hulać będzie na silniku typu Voxel. Okazało się jednak, że firma zrezygnowała z «pożeracza mocy» na rzecz pracującego w 100 proc. w 3D nowego silnika, prezentującego podobno piękno technologii Voxel w połączeniu z olbrzymią wydajnością i renderowaniem nawet tysiąca metrów naprzód. Reszta LAND WARRIOR-a prezentuje się również całkiem, całkiem: zagmatwana, umiejętnie zaprojektowana fabuła, opisująca przygody pięciu weteranów Delta Force, zróżnicowane misje, od ratowania zakładników, poprzez sabotaże, aż po bezpośrednie ataki na siedziby terrorystów, nowoczesne bronie i wyposażenie, w którego skład wchodzić będą kamery wideo, GPS, zakładane na głowę wyświetlacze oraz laserowe celowniki. Ot, taki terminatorek w wersji light.

M.O.U.T & SHRAPNEL

Chłopcy z Ripcord Games doszli do wniosku, że ich ostatnie dziecko nie posiada bynajmniej fascynującego imienia i dzięki takim oto przemyśleniom zamiast M.O.U.T dostaniemy SHRAPNEL: URBAN WARFARE 2025. Niby nic, a podobno nowy tytuł łatwiej kojarzyć się będzie z prezentowanym typem gry. Wszystko inne pozostało po staremu, łącznie z datą premiery, którą wcześniej ustalono na drugi kwartał 2001 roku. Rozgrywająca się w latach 20. przyszłego wieku akcja gry SHRAPNEL przeistoczy nas w żołnierzy lekkiej piechoty stosującej dotychczas nieznane fortele wojenne. Superrealistyczne otoczenie, budynki i pojazdy bardzo podobne do tych, jakie widzimy obecnie - to tylko wstęp do całej historii. Strzelanka FPS, bo w

M.O.U.T. & Shrapnel

Land Warrior

TOMB RAIDER CHRONICLES

[EIDOS]

Wraz ze śniegiem, mrozem i innym zimniskiem nadchodzi powoli moment, na który czekają rzesze fanów — czwarta część przygód Lary Croft, tym razem opatrzona nazwą CHRONICLES. Gra ma charakter reminiscencji — jej przyjaciele przypominają sobie cztery największe przygody życia Lary. Każda misja rozgrywana jest w innym miejscu i ma zupełnie inny charakter. I tak: Irlandia to Lara 16-letnia, nie umiejąca posługiwać się jeszcze bronią, niemiecki U-Boot to 100 proc. sensacji, Rzym przypomina klasycznego TR, a Wieża to przedziwne miejsce utrzymane w stylu high-tech. Silnik graficzny nie uległ drastycznym zmianom — zwiększono tylko liczbę przedstawianych detali oraz poprawiono oświetlenie. Lara potrafi wykonywać kilka nowych czynności, np. przeszukiwać pomieszczenia i balansować na cienkiej linie. Wśród nowości napotkamy także karabin snajperski, haki, możliwość walki wręcz i dwa nowe, obciste stroje. Z kolekcji Armaniego czy Chanel?

EIDOS & THIEF

Spokojne zazwyczaj niebo, roztaczające się nad całym naszym growym światem, zasnuły burzowe chmury — domysłów, oczywiście. Otóż pewien pragnący pozostać anonimowym programista z LG Studios poinformował media, jakoby znany wszystkim koncern Eidos, właściciel między innymi postaci Lary Croft, dokonał kolejnego zakupu. Nowym nabytkiem stał się podobno... uwaga, uwaga!!!... THIEF. I to nie jeden, ale cała seria razem z kodem nowego engine'u do kolejnych przygód naszego przyjaciela - złodzieja. Firma Eidos po kilku dniach oczekiwania... potwierdziła plotkę. Oprócz tego na jaw wyszło także, że kontynuacją serii zajmie się teksański oddział Ion Storm, na czele z Warrenem Spectorem - twórcą m.in. DEUS EX. Pozostaje nam tylko wypolerować łom, czekać na trzeciego bandziora i stać modły, aby Ion Storm nie spaprał sprawy.

takim właśnie klimacie utrzymany jest SHRAPNEL, zadysponuje ponadto potężnym arsenałem bazującym na znanych nam zabawkach i nieodzownym u tego gatunku multiplayerem. Śmiało już teraz zarządzamy mobilizację graczy.

MECHWARRIOR 4

[MICROSOFT]

Kiedy Microsoft wykupił serię MECHWARRIOR, wszyscy zastanawiali się, czy zmiana opiekuna wyjdzie grze na dobre. Atakujący jeszcze przed Gwiazdką ME-CHWARRIOR 4 za wszelką cenę chce nam udowodnić, że tak. A oto «krótki» przegląd nowości, którymi szczyci się M4: dynamiczny scenariusz dopasowujący się do poczynań gracza, 21 w pełni modyfikowalnych mechów, nowe bronie, lepsza kontrola nad kolegami-mechami (którzy potrafią oprócz standardowych rozkazów wykonywać różne skomplikowane manewry taktyczne), znacznie rozbudowana inteligencja komputerowych przeciwników, którzy uczą się analizując Twoje ruchy, potrafią się między sobą komunikować, a co ważne - posiadają odmienne osobowości i style walki. Zobaczymy także tętniące życiem otocznie złożone nieraz z setek budynków i samochodów, które - podobnie jak przechodniów - możemy zamieniać w mokre plamy, oraz dzienne i nocne misje rozgrywane w najróżniejszych warunkach atmosferycznych. Jak widać adopcja okazała się udana.

Mechwarrior

UT: GOTY

[Infogrames]

... to oficjalny dodatek do UNREAL TOURNAMENT, a jego pełna nazwa to GAME OF THE YEAR. Wewnątrz pudełka oprócz pełnej wersji UT znajdziemy pack, na który składają się trzy mody i ponad 20 nowych map. Ale stop! Wszystkie trzy dodatki, tj. Tactical Ops, Rocket Arena i Chaos UT to tylko rozszerzone wersje modów, które miały już swoją premierę w Sieci. Tactical Ops to próba przeniesienia rzeczywistych warunków bojowych grupy komandosów w świat UT, ze szczególnym naciskiem na aspekt walki drużynowej. Rocket Arena to specyficzny tryb walki, dobrze znany graczom na całym świecie. Na Chaos UT składają się natomiast: nieco inne podejście do wieloosobowego fragowania, nowe mapy i bronie, takie jak np. kusza i automatyczna wieżyczka. Autorzy upchnęli dodatkowo pokaźny pakunek map, skór, power-up-ów i innego dobrodziejstwa.

RUBIES OF EVENTIDE

... należy do bardzo modnego ostatnio gatunku: on-line'owych gier RPG rozgrywanych w świecie fantasy.

M&M's: THE LOST FORMULAS

Czy ktoś spodziewał się kiedyś, że słodycze, które rozpuszczają się w ustach, a nie w dłoni, doczekają się swojej specjalnej, komputerowej wersji? Ekipa Simon & Schuster postarała się, aby tak się stało, ubierając swój nowy produkt w kostium z półki «ultraszybka mieszanka gry akcji i edukacji». Wprawdzie M&M's: THE LOST FORMULAS przeznaczona jest dla nieco młodszych odbiorców, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by część z was przeistoczyła się w orzeszka w cukrowej polewie i pomogła odnaleźć zaginione receptury potrzebne do wytwarzania M&M's. Przez słodką krainę prowadzić nas będą przygody wszystkich kolorów cukierkowej braci, której raz po raz będziemy musieli pomagać wychodzić z opresji. Słodkie marzenia naszych młodszych braci i sióstr mają szansę spełnić się już w najbliższym czasie.

Wiele z zaimplementowanych w niej elementów zasługuje na specjalną pochwałę, ale z ostatecznym werdyktem musimy zaczekać jeszcze kilka miesięcy. Przygodę swą zaczynamy z mieście New Jollis pełnym bandziorów, szaleńców i kapłanów. Postać, którą na samym początku tworzymy z drobniutkich detali, może należeć do jednej z siedmiu ras oraz do jednej z 26 profesji. Ponad 200 czarów z ośmiu szkół, 3000 przedmiotów, kalendarz i system prawny to dopiero wstęp do samej gry. Autorzy zadbali o uwzględnienie roli reputacji naszego gracza, system pogawędek, odpowiednio dobrany system walki z czarami o modyfikowalnej mocy, znakomicie przygotowaną dynamiczną ekonomię wyznaczającą ceny na zasadach popytu i podaży, a także opcję zmartwychwstania okupioną oczywiście odpowiednią karą.

MOTO RACER 3

Grupie Delphine Software, twórcom m.in. obu części MOTO RACERA, widocznie nie dość dobrze żyło się z kolegami z Electronic Arts. Cichaczem spakowali manatki i przenieśli się za ocean, gdzie z wielką pompą zostali przyjęci pod skrzydła swojego nowego wydawcy - Infogrames. I są już tego pierwsze efekty. Wpompowane z wielkim impetem w motocyklową serię pieniądze zaowocują trzecią częścią gry MOTO RACER. Słychać już głosy, jakoby kolejna edycja niosła ze sobą szereg nowych elementów, poprawek i niekonwencjonalnych rozwiązań. Jak na razie obie strony uchylają się od komentarzy na temat daty premiery i platform, na jakich pojawi się MR3.

BATTLE ISLE: DARKSPACE

Wiadomo, że bez gry on-line nie może obyć się żaden szanujący się producent. Zapewne do tego właśnie wniosku doszli koledzy z Blue Byte, rozpoczynając prace nad BATTLE ISLE: DARKSPACE - mieszanką kosmicznej gry akcji i strategii właściwej dla tego zespołu. Wszystko oczy-

UT:Goty

Moto Racer

Battle Isle

wiście w trójwymiarowym świecie upstrzonym mnóstwem efektów specjalnych i dźwiękiem 3D. Każdy z graczy dowodzić będzie jednym z 18 olbrzymich statków kosmicznych, zarządzać załogą, zasobami i oczywiście prowadzić bitwy, których wygrywanie doprowadzi w końcu do opanowania galaktyki. Co więcej, możliwe będzie zawieranie sojuszy w celu szybszego wyeliminowania przeciwników, uaktualnianie gry o nowe statki, rasy i technologie, jak również prowadzenie skomplikowanych statystyk. Autorzy zadbali również o intuicyjny interfejs i zmieniające się warunki gry, wymagające doboru odpowiedniej strategii, oraz o «zieloną szkółkę» dla świeżo upieczonych graczy. Bo najlepszy do opiekania jest ogień walki.

AMERICA: NO PEACE BEYOND THE LINE

Czasy Dzikiego Zachodu były traktowane jak na razie po macoszemu przez autorów gier strategicznych. Być może pogląd ten zmieni się pod wpływem AMERICA: NO PEACE BEYOND THE LINE - niemieckiej wersji czasów kolonizacji Ameryki Północnej. Jeśli ktoś spodziewał się chociażby niewielkiego nawiązania do historii - zawiedzie się mocno. Takiego miszmaszu nie widzieli jeszcze najstarsi Indianie. Jak to zazwyczaj z RTS-ami bywa, w AMERYCE dostępnych jest kilka narodowości, z czego każda ma swoje charakterystyczne elementy. Osadnicy mają żony, które pracują w polu, Indianie potrafią rzucać czary, Meksykanie mają dar złodziejstwa, a Desperados nie mają kobiet i pewnie dlatego są tacy źli. Zasady gry pozostały takie, jak w klasycznym RTS-ie: mamy trzy surowce, rozwijamy swoje technologie, robotnicy wznoszą budynki, a żołnierze walczą. AMERICA nie jest grą, która zrewolucjonizuje swój gatunek, ale pozwoli za to zrelaksować się i zdrowo pośmiać.

FAR GATE

[Microids]

Nazywasz się Jacob Viscero i jako pasażer na gapę trafiłeś na statek kolonizacyjny Copernicus zmierzający w kierunku stacji kosmicznej Deliverance. Tyle, że po 15 latach podróży czujniki mówią, że świat, do którego zmierzałeś, nie istnieje. Przejmujesz zatem kontrolę nad 75 statkami kolonistów, aby zwyciężyć czyhające na Was niebezpieczeństwa, wrócić na rodzimą planetę i dokonać zemsty. FAR GATE to nic innego jak kosmiczna strategia czasu rzeczywistego z elementami akcji, rozgrywana w trybie 3D. Trzy odmienne rasy, przepiękna grafika, bitwy z udziałem dowolnej liczby wojsk, realistyczna newtonowska fizyka, dynamiczne pole walki ulegające ciągłym zmianom, wciągająca, znakomicie skomponowana fabuła, ponad 20 misji rozgrywających się w przestrzeni całego systemu słonecznego, intuicyjny interfejs oraz, jak twierdzą autorzy, wyczuwalna bezkresność kosmosu - to wszystko zalicza się do Dalekich Wrót. Na szczęście premiera jest o wiele bliżej.

Far Gate

X-BOX

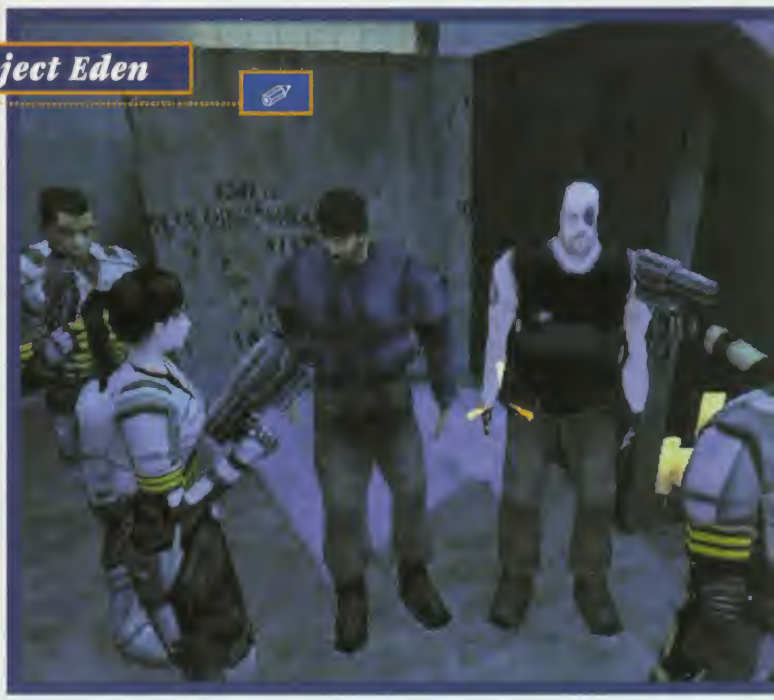
Jak informuje firma Microsoft, do producentów gier trafi niebawem już tysięczny kompletny zestaw programistyczny stworzony w jednym tylko celu - do masowego płodzenia gier na nową konsolę X-BOX. Przypomnę, że najnowsze dziecko giganta z Redmont, wyposażone w procesor Intel i graficzny chip nVidii, aspiruje do miana najpotężniejszej

konsoli w historii. Microsoft zamierza stopniowo wysyłać twórcom gier pakiety coraz bardziej przypominające docelowego killera, którego premiera planowana jest na jesień 2001 roku. Na razie programiści otrzymali nową kartę graficzną, dysk twardy, game-pad-y i pokaźną instrukcję. Ofensywa Microsoftu rozpoczęta. Czekamy na ruchy wojsk nieprzyjaciela.

PROJECT EDEN

[Eidos Interactive]

Nikt nie przypuszczał, że ludzie tak szybko będą się rozmnażać i że tak szybko zabraknie dla nich miejsca. Wyjściem z sytuacji okazały się olbrzymie wieże - samodzielne miasta. Górne piętra megabudynku zajęli najbogatsi, a warunki bytowe drastycznie obniżały się razem z numerem kondygnacji. Na najniższych poziomach rezydowały wszelkiego rodzaju męty: kryminaliści, szaleńcy i popaprańcy, a jedynymi normalnymi ludźmi, którzy odwiedzali te rejony, byli inżynierowie naprawiający fundamenty. Tyle, że właśnie oni zaczęli nagle znikać. W PROJECT EDEN wskakujesz w uniform komandosa z UPA - agencji ochrony budynku, aby dowiedzieć się, kto tak naprawdę stoi za haniebnymi czynami. Umiejętnie wykorzystując zalety trybu FPP lub TPP i przedzierając się przez 11 olbrzymich poziomów, poznawać będziemy mistrznie splecioną fabułę, okraszoną solidną dawką akcji, przygody i zagadek. Ciekawe, co oni robią, jak im się winda zepsuje?



TRAIN SIMULATOR

[MICROSOFT]

Na wiosnę przyszłego roku trafi pod nasze strzechy najdziwniejszy symulator, jaki kiedykolwiek przygotowywany był w pracowniach Microsoft. TRAIN SIMULATOR, bo o nim tutaj mowa, pozwoli nam w wirtualny sposób poszaleć po torowiskach - jest to bowiem symulator pociągu. Microsoft, w porozumieniu z sześcioma największymi światowymi przewoźnikami kolejowymi, przeniósł do komputera setki mil tras kolejowych, realistycznych krajobrazów i wyposażenia pociągów. Będziemy mogli wcielić się w jedną z trzech postaci: maszynisty, pasażera lub też widza. Powozić możemy 9 lokomotywami, od staruszki na parę, aż po superszybkie nowoczesne elektryczne cuda techniki. Oprócz zwykłego oglądania krajobrazów za szybą trzeba będzie od czasu do czasu ustalić rozkład jazdy dla pasażerów, pokierować zatłoczonymi węzłami komunikacyjnymi świata jak również poprowadzić kilkaset ton stali przez zaśnieżone górskie przełęcze. Teraz do szczęścia brakuje nam tylko symulatora kosiarki do trawy.

3RD WORLD

[XYZ Team]

Mimo że chłopcy z XYZ nie wybrali jeszcze wydawcy dla swojego najnowszego dzieła, którym jest 3RD WORLD, nie mają się czym martwić. Dlaczego? Sprawa jest bardzo prosta - nikt nie stworzył jeszcze tak rozbudowanego i tak nowatorskiego kosmicznego symulatora on-line, który autorzy wolą nazywać «systemem». W 3RD WORLD wszystko będzie możliwe, nikt nie będzie narzucał żadnych

reguł, nie będzie misji do wykonania, zakładników do uwolnienia. Podobnie jak w rzeczywistości, gdzie każdy żyje na własną rękę. W tej grze nic nie będzie zdefiniowane - oprócz samego świata, oczywiście. Chcesz zdobyć coś, co należy do kogoś innego, odszukać tajemniczy obiekt, o którym krąży masa plotek? Jeśli ty tego nie zrobisz, zrobi to za ciebie ktoś inny. Autorzy postarali się o dwa odrębne silniki napędzające grę: jeden obsługujący kosmos, a drugi prezentujący wnętrza baz - oba z zaimplementowanym mnóstwem cieszących oko efektów specjalnych. Premiera Trzeciego Świata planowana jest wstępnie na początek 2001 roku.

WARZONE ONLINE

... to kolejny produkt bezwzględnie wymagający posiadania dostępu do Internetu, tyle że tym razem usadowiony w świecie Mutant Chronicles. Fabuła? Nic prostszego! Ludzkość dzięki swym destruktywnym instynktom doprowadziła do wojny megakorporacji o świeżo odkryte surowce na nowych planetach. Dowodzenie jedną z nich obejmujesz właśnie ty. W WARZONE ONLINE, którego debiut planowany jest na drugi kwartał przyszłego roku, zastosowano system punkt-za-jednostkę, dzięki któremu ważniejszy jest ich właściwy dobór przed rozpoczęciem rozgrywki. A to, jak mówią autorzy, nie będzie wcale takie banalne, gdyż warunki mogą zmieniać się z minuty na minutę. O artystyczny fragment naszych dusz zadba wydajny silnik Valpurgius 3D, z obsługą olbrzymich terenów i bogatych w detale krajobrazów. Wraz z grą rozpowszechnianą bezpłatnie otrzymamy zestaw podstawowych jednostek każdej z sił. I tu tkwi haczyk - dalsze elementy będziemy mogli stopniowo dokupować w specjalnym sklepie-on-line. Spryciarze.

ORIGINAL WAR
[Virgin]

Gdy grupa amerykańskich geologów odkryła na Syberii niezwykły minerał, mogący zrewolucjonizować naukę, sprawą zainteresowali się również Arabowie i Rosjanie. Wybieramy jedną ze stron konfliktu i przenosimy się w odległą przeszłość, by przejąć kontrolę nad złożami tajemniczego syberitu. ORIGINAL WAR łączy RTS-a, rolepleja i styl COMMANDOS-ów w jedną całość. Pomagać nam będzie drużyna złożona z różnej maści specjalistów (żołnierze, naukowcy itp.), z których każdy jest niezastąpiony, a w przypadku śmierci któregoś trzeba go będzie zastąpić wytrenowanymi małpoludami lub robotami. Autorzy chełpią się niewiarygodną wprost liczbą detali, jak np. pojazdami, które trzeba co jakiś czas tankować. Nieliniowa fabuła z mnóstwem możliwych zakończeń, bogactwo broni i przedmiotów, których będziemy musieli używać, a także dialogi (bez których daleko nie zajdziemy) stanowią wisienkę na torcie. Bardzo smacznym zresztą.

DRIVER 2

Można się było tego spodziewać. Po doniesieniach, jakoby nie miała powstać pecetowa odmiana DRIVER-a 2, podniósł się krzyk, rumor, pisk i olbrzymi sprzeciw braci posiadającej komputery PC. Nacisk okazał się na tyle silny, że zamiast: «Nie», wszyscy usłyszeli: «Wieści są dobre i wersja PC ukaże się». Z zaufanych źródeł, których nie możemy zdradzić z obawy o losy żony prezesa Infogrames, wiemy, że produkcją DRIVER-a 2 na PC i Dreamcast zajmą się jednak osobne studia, których nazw niestety nikt nie chciał nam wyjawić. Nad tym jednak pracujemy, na kole mocniej rozciągamy i o efektach naszych działań niezwłocznie będziemy was informować.

GAME COMMANDER 2

Jeśli grając w ulubioną grę, musisz zapamiętywać kilkadziesiąt przeróżnych kombinacji klawiszy, powinien zainteresować cię fakt, że lada moment chłopcy z grupy Sontage Interactive wystawią na światło dzienne drugą edycję swojej znakomitej aplikacji umożliwiającej kontrolowanie gier za pomocą... głosu. GAME COMMANDER 2 na podany głosowy rozkaz wykonuje zaprogramowaną wcześniej czynność, symulując np. wciskanie konkretnych klawiszy na klawiaturze. Co więcej, nie jest wymagany wcześniejszy trening i zaznajomienie programu z głosem właściciela, każde słowo może być użyte jako komenda, a ponadto GAME COMMANDER

SHEEP

Dawno, dawno temu, na Ziemię przybyła grupa owiec - podróżników międzyplanetarnych. Założyła tu niewielką kolonię, aby móc w spokoju przypatrywać się losowi człowieka. Niestety, zapomniały kim są i stały się najzwyklejszymi, obrośniętymi futrem pożeraczami trawy. Kosmiczne zwierzęta postanowiły jednak nie dopuścić do zagłady kolonii i zapragnęły uratować swoich dalekich kuzynów, a pomagać im w tym będzie czterech pastuchów - między innymi i my. Czeka na nas ponad 30 olbrzymich poziomów wypełnionych po brzegi owcami i niebezpiecznymi dlań urządzeniami, takimi jak: przepaście, miotacze ognia, maszyny do strzyżenia, kombajny i trampoliny rozrzucające nasze stworzonka po całej planszy. Owce są niczym lemingi - bezdennie głupie, ładują się we wszelakie dostępne maszynerie przerabiające je na mieszaninę mięsa i wełny. Każda misja jest inna i niesie ze sobą nowe problemy, które trzeba przezwyciężyć, aby uchronić włochaty gatunek od unicestwienia. Bo kto nie lubi ciepłego wełnianego swetra?

2 współpracuje z Windows 2000 i wieloma znanymi programami do pogawędek głosowych, jak np. Roger Wilco i TeamSound. Jak można się domyślić, GC2 jest w pełni konfigurowalny i nie potrzebuje żadnego nadzwyczajnego sprzętu. Oprócz mikrofonu, oczywiście.

PURE POWER

[Piron]

Czy można do oklepanego pomysłu strategii czasu rzeczywistego osadzonej w realiach sci-fi podejść nieco inaczej? Włoska grupa Piron próbuje nas przekonać, że można, prezentując nowatorską grę PURE POWER. W CZYSTEJ MOCY o potędze naszej nacji nie będą świadczyć w głównej mierze jej umiejętności bojowe, ale honor i pieniądze. Wysoki wskaźnik honoru decyduje o tym, czy przyłączą się do nas dobrze wyszkoleni żołnierze, a pieniądze umożliwią kupno nowych technologii i pojazdów. Czeka nas jeszcze jedna niespodzianka - dysponujemy ograniczoną liczbą jednostek i dlatego właśnie musimy dbać o kondycję dwóch najważniejszych wskaźników. PURE POWER uraczy nas oprócz tego ponad trzema typami jednostek, 40 rodzajami broni i pancerzy, kilkudziesięcioma pojazdami, które podobnie jak bronie możemy modyfikować, tworząc niepowtarzalne kombinacje, oraz ponad 200 nieliniowymi scenariuszami, dającymi w sumie prawie trzydzieści godzin najprzedniejszej zabawy. Czy można chcieć czegoś więcej? Wydawcy. Tylko tego PURE POWER brakuje.

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

[SSI]

Chłopcy z SSI postanowili uchylić nieco rąbka tajemnicy i pokazali światu, czym zadziwi go POOL OF RADIANCE - najnowsze dziecko spod znaku RPG. Dzięki ścisłej współpracy z grupą Wizards of the Coast - wydawcami Dungeons and Dragons, udało im się podobno stworzyć niespotykany dotąd system gry, zgodny oczywiście ze wszystkimi zasadami sztuki roleplejowej. Specjalny system punktowy pozwolił wyeliminować klasyczne rzucanie kostką, a wszystkie umiejętności danej postaci, które gracze mogą w dowolny sposób zwiększać lub zmniejszać, dostosowując ją do aktualnych warunków gry, oparte są w znacznej mierze na inteligencji danego osobnika. Dodatkowo, autorzy postarali się o nowoczesny, bezstresowy interfejs podobny do tego, jakim posługujemy się w «okienkach», i specjalny trójwymiarowy system prezentacji czarów, którego podobno ludzkie oko jeszcze nie widziało. Jednym słowem - czarna magia.

HOGS OF WAR

Gier strategicznych traktujących o I Wojnie Światowej było wiele. Były lepsze i gorsze, ale w żadnej z nich głównymi bohaterami nie zostały świnie. HOGS OF WAR usadowiła się w trójwymiarowych, turowych realiach, w których spotykają się bekonowi żołnierze sześciu narodowości: Brytyjczycy, Francuzi, Amerykanie, Niemcy, Rosjanie i Japończycy. Medycy, zwykli żołnierze, inżynierowie i szpiedzy to tylko niektóre z oddziałów, jakie dane nam będzie spotkać. W grze oprócz grafiki 3D nie mogło oczywiście zabraknąć solidnej dawki humoru. Animacje, efekty dźwiękowe i diabelnie kunsztownie przygotowane sytuacje, na jakie natrafią nasi podopieczni, naładowane są nim do granic możliwości. W HOGS OF WAR spotkamy oprócz tego 40 rodzajów broni, m.in. czołgi, statki i artylerię, jak również 25 misji single i generator map multiplayer. Zwrot «mięso armatnie» nabrał teraz zupełnie innego znaczenia.

Autorem wszystkich komiksów w «Newsach» jest Łukasz Mieszkowski

PLANY WYDAWNICZE

tytuł	polska wersja	producent	data wyd.	planowana cena	wydawca
Zwariowany Czarodziej 2	tak	Earthlight	wrz-00	79	CODA
Kryształowy Klucz	tak,	Earthlight	wrz-00	79	CODA
Demise	tak	Artifact Ent.	wrz-00	69	CODA
Submarine Titans	tak	Strategy Plus	wrz-00	99	CODA
MAGIX MP3 Studio	tak	Magix	wrz-00	89	CODA
Konung: Legenda Północy	tak	1C	paź-00	99	CODA
The Ward: Posłaniec z Przyszłości	tak	Fragile Bitc	paź-00	79	CODA
Outforce	tak		03 paź-00	99	CODA
MAGIX PlayeR	tak	Magix	paź-00	119	CODA
MAGIX Music Studio Generation 5	tak	Magix	paź-00	119	CODA
The Ring	tak	Cryo	00-10-04	?	CD-Projekt
B-17 2		Hasbro	00-10-07	99	CD-Projekt
Earthworm Jim 3D	tak	Interplay	00-10-11	69	CD-Projekt
Asterix i Obelix	tak	Cryo	00-10-14	69	CD-Projekt
Larry 7	tak	Havas	00-10-15	69	CD-Projekt
The Longest Journey	tak	Funcom	00-10-18	?	CD-Projekt
Star Trek: New Worlds	tak	Interplay	00-10-20	?	CD-Projekt
Kingdom Under Fire	tak	Phantagram	00-10-22	?	CD-Projekt
BLACK & WHITE		EA Games	paź-00	?	IMG
COMMAND & CONQUER RED ALERT 2EA		Games	paź-00	?	IMG
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000		EA Sports	paź-00	?	IMG
NHL 2001		EA Sports	paź-00	?	IMG
NO ONE LIVES FOR EVER		EA-Fox	paź-00	?	IMG
SANITY — AIKEN'S ARTIFACT		EA-Fox	paź-00	?	IMG
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/2001	tak	Eidos	paź-00	?	IMG
HITMEN CODENAME 47		Eidos	paź-00	?	IMG
MIGHT & MAGIC VIII	tak	3DO	paź-00	?	IMG
COLIN McRAE RALLY 2		Codemasters	paź-00	?	IMG
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	tak	Codemasters	paź-00	?	IMG
SUDDEN STRIKE	tak	CDV	paź-00	?	IMG
O DWÓCH TAKICH CO POPSULI KSIĘŻYC	tak	Mirage	paź-00	?	IMG
Sega Rally 2 Championship		Mattel	00-10-03	99	Play-It
4x4 Evolution		GOD	00-10-03	159	Play-It
Panzer General 3: Scorched Earth		Mattel	00-10-03	99	Play-It
Reach for the Stars		Mattel	00-10-03	99	Play-It
Harpoon 4		Mattel	00-10-10	99	Play-It
Jet Fighter 4: Fortress America		Take 2	00-10-17	159	Play-It
Tribes 2		Sierra	00-10-17	?	Play-It
Ultimate Soccer Manager 2000		Sierra	00-10-17	159	Play-It
Chessmaster 8000		Matle Experience	00-10-24	99	Play-It
Rune		GOD	00-10-24	159	Play-It
Age of Sail 2		Talonsoft	00-10-17	159	Play-It
Mafia		Take 2	00-10-31	99	Play-It
Blair Witch Część 1: Rustin Parr		GOD	00-10-10	99	Play-It
Arcatera	tak	Ubi Soft	paź-00	?	LEM
Batman Vehicle Adventure		Ubi Soft	paź-00	?	LEM
Call To Power I	tak	Activision	paź-00	?	LEM
F1 Racing Championship		Ubi Soft	paź-00	?	LEM
In Cold Blood	tak	Revolution Software	paź-00	?	LEM
Tony Hawk Pro Skater 2		Activision	paź-00	?	LEM

NOWA, ROZBUDOWANA GRA PRZYGODOWA TWÓRCÓW „WEHIKUŁU CZASU"

WYRUSZ W FASCYNUJĄCĄ PODRÓŻ
PO MITYCZNYM ŚWIECIE STAROŻYTNEJ GRECJI

Odyseja

W POSZUKIWANIU ULISSESA

2CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Na prośbę Penelopy, która wyczekuje bezskutecznie jakichkolwiek wieści od Ulissesa, Heritias postanawia wyruszyć w podróż, której celem jest odnalezienie najlepszego przyjaciela z dzieciństwa. Postanawia wyjechać do Troi gdzie Ulisses był widziany po raz ostatni. Tutaj zdobywa szczątkowe informacje, które połączone w jedność zaczynają tworzyć spójną całość. Heritias wyrusza w podróż po wyspach Morza Egejskiego, przeżywając najbardziej niesamowite przygody w mitycznym świecie antycznej Grecji, by ostatecznie trafić do krainy mroku. Będzie musiał walczyć z przerażającymi bestiami (cyklopami, gorgonami), unikać podstępnych intryg bogów oraz czyhających zewsząd pułapek. Poczynaniami Heritiasa musisz pokierować właśnie Ty...

Odyseja: W poszukiwaniu Ulissesa to niesamowita gra przygodowa rozgrywająca się w świecie stworzonym na podstawie najbardziej znanej antycznej legendy.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

GAME D-VISION
IN UTERO

cryo INTERACTIVE

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Cryo Interactive Entertainment - In Utero - Wszelkie prawa zastrzeżone.

Konkurs obrazkowy

cięcie w... zdłuż!

Obrazkowa Zgadywanka 4.0

Cieszymy się ogromnie z zainteresowania, jakie budzi nasz konkurs. Otrzymaliśmy jak zwykle wiele prawidłowych odpowiedzi, ale jednocześnie krytyczne uwagi dotyczące zasad konkursu. Reset nie dociera do wszystkich czytelników jednocześnie — zarówno prenumeratorów jak i kioskowych szperaczy, dlatego zmieniamy nieznacznie zasady wyłaniania zwycięzców konkursu.

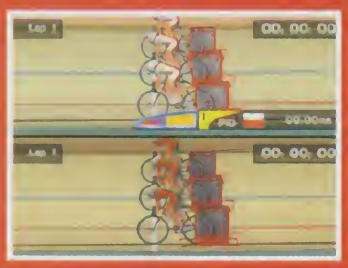
Wszyscy Resetmaniacy mają teraz równe szanse!!!

W konkursie udział wezmą wszyscy czytelnicy, którzy nadeślą oryginalne kupony z prawidłowymi odpowiedziami na pytanie konkursowe: „z jakich gier pochodzą niżej zamieszczone obrazki"

Nagrodę otrzyma co piąta osoba (oczywiście) do wyczerpania przeznaczonej do tego konkursu puli gier tj.:

10 x Planescape: Torment
10 x Wehikuł Czasu
6 x Swedish Touring Car Championship

Na wasze kupony czekamy do końca października 2000.



KUPON

Reset

obrazkowa zgadywanka—

Imię

Nazwisko

Adres (ulica, numer domu, kod, miasto)

Telefon, E-mail

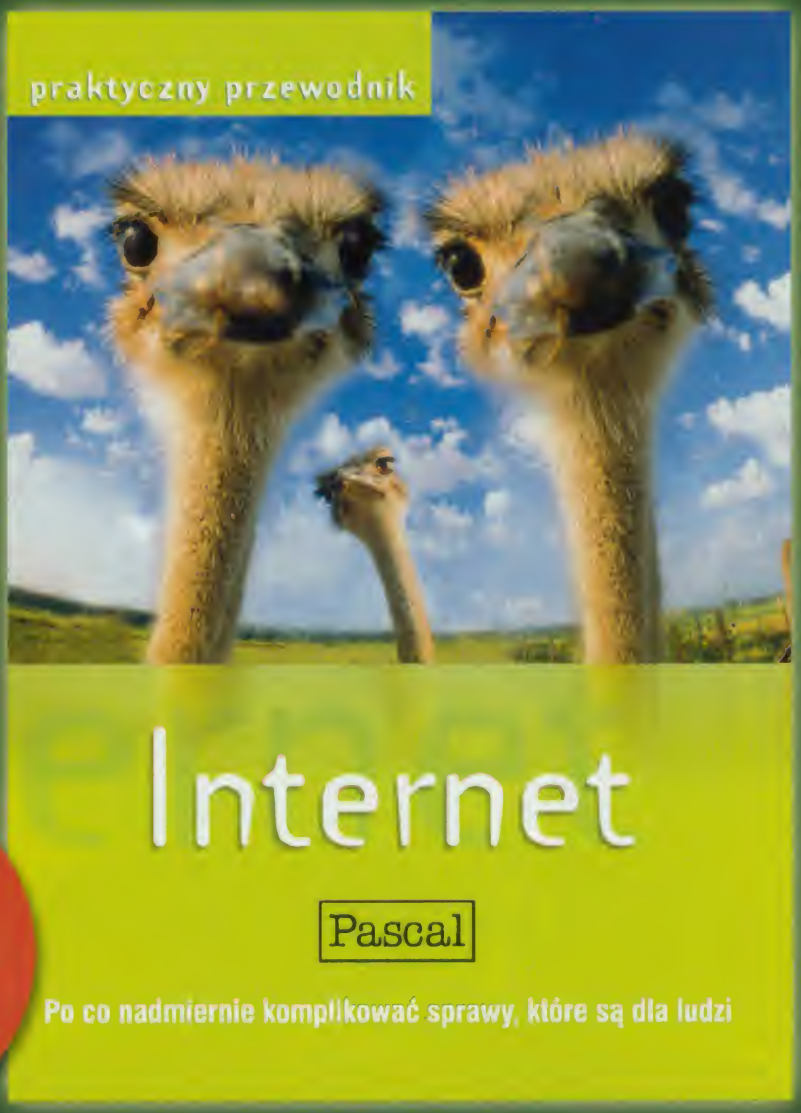
Obrazek 1

Obrazek 2

Obrazek 3

Jeżeli chcesz poruszać się po Internecie
na drugim biegu, patrząc jak inni mkną na piątym,
możesz nie kupować tej książki.

- najchętniej kupowany przewodnik po Internecie
- 232 tysiące sprzedanych egzemplarzy
- teraz bestseller Pascala w nowym wydaniu
- 2000 adresów



10 zł
720 stron

w sprzedaży
od 9 października

zajrzyj do nas www.pascal.pl

ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

rycerz z pistoletem.

Saarth

Tim Cain, Leonard Boyarsky i Jason D. Anderson to ludzie, których nazwiska warto zapamiętać. Z dwóch powodów: po pierwsze, stworzyli kultowego FALLOUTA podczas pracy w Interplay, po drugie zaś tworzą grę, która może bardzo wysoko podnieść poprzeczkę jakości komputerowych RPG. Arcanum zapowiada się pasjonująco, a wizyta na doskonałej stronie internetowej poświęconej projektowi (http://www.sierrastudios.com/games/arcanum/) kończy się drżeniem rąk, ślinotokiem i kołaczącym w głowie pytaniem — czy to arcydzieło naprawdę ukaże się już w lutym?

Najbardziej niezwykła jest idea połączenia dwóch bardzo odrębnych światów — tradycyjnej magii AD&D oraz technologii końca XVIII wieku, czyli czasów rewolucji przemysłowej. Promocyjny film pokazuje niecodzienne spotkanie zakutych w zbroje rycerzy na polu bitwy. Jeden z nich powoli podchodzi do przeciwnika z długim, stalowym mieczem, drugi zaś spokojnie wyciąga z kabury rewolwer i strzela... Władające magią Elfy, Paladyni na koniach, strzelające z muszkietów Krasnoludy — wszystkie te rasy (oraz wiele innych) znajdą się w finalnej wersji gry.

Współistnienie magii i maszyn parowych wymagało od twórców bardzo uważnego zaprojektowania reguł rządzących światem Arcanum. Teoretycznie mag powinien paść po pierwszym strzale z wielkokalibrowej dwururki, praktyka jest jednak nieco inna. Niektóre z broni tracą swoje właściwości w obecności sił magicznych, inne w ogóle odmawiają posłuszeństwa. Autorzy zapewniają, że balans sił jest doskonały i niezależnie od wybranej drogi gry da się skończyć bez frustrujących przestojów.

Nietrudno wydedukować, że bardzo ważną cechą prowadzonej postaci będzie jej inteligencja. Przygłupi pół-ogr mimo szczerych chęci nie będzie mógł dłużej porozmawiać na przykład z Elfem, choćby nie wiem jak się starał. Będzie za to miał taką krzepę, że tuzin podków rozerwie na strzępy bez zmrużenia oka. Odpowiednio dobierając poziom inteligencji bohatera będzie można eliminować, czy chcemy grać w action-RPG czy skomplikowaną grę rozmów, przekonywania, zastraszania i gróźb.

Po twórcach FALLOUTA można spodziewać się zagmatwanych powiązań i polityki między rasami zamieszkującymi Arcanum. Oprócz questów składających się na główny nurt przygody, w grze znajdzie się mnóstwo zadań pobocznych pozwalających lepiej poznać otaczający świat i jego mieszkańców. Założę się, że ilość tzw. „easter eggs" nie będzie mniejsza niż w Falloucie.

Bardzo ważną sprawą dla fanów komputerowych RPG będzie zastosowany w grze system walki. Otóż jednym kliknięciem będzie można przejść z czasu rzeczywistego na system turowy! Przepraszam, jeżeli kogoś urażę, ale moim zdaniem nic lepszego niż heksy i tury nie zostało jeszcze wymyślone.

Na koniec kilka liczb: 300 unikalnych NPC, 280 rodzajów potworów, 8 podstawowych cech postaci, kilkanaście cech pobocznych, 16 umiejętności, 80 czarów i 38 umiejętności technologicznych. Co wy na to?

Najważniejsze jednak, że ta gra ma KLIMAT. Jeżeli okaże się choć w połowie tak dobra, jak wskazują na to zapowiedzi i materiały prasowe, szykuje się kandydat na RPG wszczechczasów.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

GUYBRUSH, NIE ZGRYWAJ BOHATERA - TRZEBA WIAĆ

Bamse

Akcja UCIECZKI... rozpoczyna się zaraz po wydarzeniach z poprzedniej części tej udanej, przygodówkowej serii. Guybrush i Elaine, bohaterowie CURSE OF MONKEY ISLAND, pobrali się i właśnie wrócili na wyspę Melee po miodowym miesiącu. Niestety, okazuje się, że pani gubernatorowa została uznana za zmarłą i ktoś zajął jej stanowisko. Ktoś, kogo zwą Charles L. Charles. Założę się, że inicjały tego gościa przyprawiają Guybrusha o dreszcze. Elaine oczywiście nie może pogodzić się z utratą pozycji. Dlatego też eks-gubernatorowa rozpoczyna wielką kampanię, mającą na celu odzyskanie fotela gubernatora. Swego świeżo upieczonego mężulka Threepwooda wysyła natomiast na poszukiwanie chleba, co okaże się zadaniem wcale nie tak błahym.

No właśnie, Guybrush znów popadnie w poważne tarapaty. Czekają na niego dziesiątki zagadek oraz dowcipnych rozmów z mieszkańcami Melee i trzech innych wysp (Monkey, Lucre i Jambalaya). Wśród tychże mieszkańców napotka oczywiście postacie znane z poprzednich trzech gier: Mistrzynię Miecza Carlę, głupawego Stana, czaszkę imieniem Murray i parę innych. Jednym z ciekawszych fragmentów gry, nawiązującym zresztą do pierwszej części sagi, będzie pojedynek na wyzwiska. Tym razem nie będzie on jednak utrzymany w konwencji walki na szpady, lecz siłowania się na rękę. W ogóle wyzwiska mają pojawiać się częściej niż w CURSE OF MONKEY ISLAND - za złagodzenie języka w trzeciej części serii autorom gry najwyraźniej oberwało się od graczy. Postanowili więc wrócić do korzeni, choć tylko (a może aż) w kwestii humoru, języka, zagadek i scenariusza. Oprawa ma bowiem znacznie odbiegać od „monkejowych" standardów - po raz pierwszy gra będzie działać na silniku trójwymiarowym. No, może nie będzie to całkowite 3D, bo tła mają być jedynie pre-renderowane - engine został zapożyczony z doskonałej przygodówki LucasArts GRIM FANDANGO. Wiąże się to również z rezygnacją z myszki jako głównego urządzenia sterującego. Guybrushem będziemy poruszać za pomocą klawiatury, a ilekroć w polu jego widzenia znajdzie się jakiś istotny przedmiot, natychmiast na ekranie pojawi się stosowny komunikat. Zabieg ten ma uchronić graczy przed jeżdżeniem myszką po całym ekranie w poszukiwaniu tzw. gorących punktów.

Jedyną kwestią, która może niepokoić miłośników przygodówek, jest tytuł gry. UCIECZKA Z WYSPY MAŁP - brzmi to tak, jakby Guybrush miał już nigdy na nią nie powrócić. Ale nie martwcie się: zapytałem autorów gry, czy to już ostatni odcinek sagi o piracie-niezdarze i ci powiedzieli na szczęście, że nic im o kończeniu tej opowieści nie wiadomo. Z przecieków dowiedziałem się też, że nawet zakończenie gry ma sugerować kolejną część.

Ale o czym ja tu bredzę? Marzy mi się piąta część, a nawet czwarta nie ujrzała jeszcze światła dziennego. Przepraszam. Na razie będę trzymał kciuki, żeby ESCAPE FROM MONKEY ISLAND ukazała się przed Gwiazdką. A jest to podobno możliwe. Chyba, że Guybrush znowu coś spartoli.

BALDUR'S

Kontynuacja przygód bohatera BALDUR'S GATE, syna jednego z władcy piekieł, Baala, jest już o krok od pojawienia się na półkach sklepowych. Nad spolszczeniem gry pracuje sztab operacyjny CD Projektu, a oficjalne informacje firmy podają listopad jako miesiąc premiery polskiej wersji gry. Pamiętając wpadkę z pierwszą częścią BG i sześć miesięcy oczekiwania, lepiej traktować te prognozy z dużą ostrożnością.

STARA WIARA

Mało efektowne i krótkie intro ma wielką zaletę - zajmuje niewielką część płyty. Mieszcząca się na czterech cedekach gra według autorów ma być dłuższa i trudniejsza do skończenia niż pierwowzór. Już w dodatku TOTSC widać było dużo intensywniejsze wykorzystywanie pojedynczych lokacji, doprowadzone do granic możliwości w PLANESCAPE TORMENT. BG2 nie jest prostą grą z „fedexowymi" questami w stylu „zabierz przedmiot - zanieś przedmiot" lub „idź na miejsce, zabij wroga, wróć po nagrodę". Kombinowania i dialogów nie jest może aż tyle, co w TORMENCIE, jednak wyraźnie widać poprawę w stosunku do prostego jak piła BALDUR'S GATE.

Budującym więź między członkami drużyny dodatkiem są rozmowy prowadzone przez postacie z głównym bohaterem oraz między sobą. Druidzi denerwują się w lochach, krasnoludy w lasach itd. Każdy z bohaterów ma tym razem dużo więcej do powiedzenia, niż jego odpowiednik w pierwszej części gry. Wciąż powtarzane teksty doprowadzały mnie po kilkunastu godzinach gry w BG do obłędu.

Skoro już przy NPC-tach jesteśmy, warto wspomnieć o spotykanych od razu dawnych znajomych. Z zamkniętej klatki wyluska was kochana Imoen, która tym razem jest nie tylko złodziejką, ale i czarodziejką (!!!). Obok stoi zamknięta Jaheira i Minsc, niedaleko zaś widać zmaltretowane zwłoki Khalida. Wszystko pięknie, ale co z ludźmi, którzy w ogóle nie dołączali Minsca do drużyny (na przykład ja)? Co z tymi, którzy wyrzucili z niej ekstremalnie kiepską Jaheirę?

Towarzysze chętnie opowiedzą sporo ze swych dawnych przygód, które razem przeżyliście - lektura ich wspomnień przyda się wszystkim, którzy z jakiegoś powodu nie grali w pierwszą część BG.

TOTOLOTEK

Bliżej nieznany mag postanowił uwięzić drużynę, aby zbadać magiczną siłę, którą na pewno posiada dziecko Baala. Na początku nie wiadomo, gdzie znajduje się więzienie ani kto jest oprawcą. Wkrótce sprawy trochę się rozjaśniają i okazuje się, że biegacie po podziemiach Athkatli, stolicy Amn. Czas wydostać się na powierzchnię.

Przezorni, którzy postanowili zapisać sejwy starego BG lub wyeksportować swoją postać w bezpieczne miejsce, będą mieli moż-

GATE II: ShADOwS of AMN

liwość kontynuacji przygody tym samym bohaterem. Ja niestety straciłem plik postaci podczas któregoś z padów dysku, dlatego musiałem wygenerować herosa od nowa. Wielka szkoda, bo zamiast 110 punktów życia ma on teraz tylko nieco ponad osiemdziesiąt.

Sztuczka z losowaniem statystyk działa nadal. Wybierając krasnoludzkiego wojownika można rzucać kostkami tak długo, aż w polu „siła" pokaże się maksymalna wartość 18/00. Jest to o tyle ważne, że między siłą 18/99 a 18/00 jest dość spora różnica - dokładnie bonus +1 do obrażeń i szans trafienia, że o 400 funtowym plecaku nie wspomnę. Naprawdę warto chwilę pomęczyć się w losowaniu. Stary patent na obniżenie inteligencji i wiedzy do minimum (3 punkty) również nie powodował większych komplikacji - krasnal nie ślinił się dukając słowa podczas rozmowy, tylko spokojnie prowadził konwersację, posługując się zdaniami złożonymi.

Nowością zaprezentowaną w BG2 jest możliwość wybierania specjalizacji w ramach klasy. Wojownik może być na przykład Berserkerem (to ja), który podczas szału bitewnego otrzymuje bonusy do HP, obrażeń i szans trafienia. Jako Kensai specjalizujecie się w walce mieczem, macie dużą szybkość i celność. Niestety, nie można nosić zbroi! Ostatnim rodzajem wojownika jest Wizardslayer, czyli pogromca magów. Nie wybrałem tej klasy, bo sama częściowa odporność na magię nie jest warta rezygnacji z noszenia magicznych przedmiotów poza zbroją i bronią.

Warto zwrócić uwagę na paladynów - są przeważnie bardzo dobrymi wojownikami, a ich bonusy specjalizacyjne często są lepsze niż u wojownika.

Postać zaimportowana po ukończeniu TOTSC będzie miała 161 tys. punktów doświadczenia, nowo wygenerowany lub wzięty z BG bohater otrzyma na starcie 89 tys. Znowu zaimplementowano limit możliwego do zdobycia doświadczenia. Tym razem znajduje się on na poziomie 2.950 tys. punktów (prawie trzy miliony). Przekładając to na możliwe do zdobycia poziomy, otrzymujemy od 14 (druid), przez 19 (wojownik) do 23 (złodziej). Dual i multiklasowcy osiągają poziomy 11-16

PO STAREMU

Wygląd gry nie zmienił się prawie wcale. Renderowane lokacje są oczywiście nieco ładniejsze i bardziej szczegółowe, ale trzeba długo przyglądać się, aby zauważyć istotne różnice między pierwszą i drugą częścią. Pomocną opcją jest tryb full screen, kiedy to wszystkie boczne panele chowają się, dając maksymalnie duże okno akcji. Trzeba się na tą okoliczność nauczyć tuzina skrótów klawiszowych, bez których gra w ten sposób jest bardzo męcząca.

Istnieje co prawda opcja zwiększenia rozdzielczości do 800x600, ale w tym trybie nawet na dziewiętnastocalowym monitorze postacie są bardzo, bardzo małe. Szkoda, że programiści nie wzięli przykładu z TORMENTA.

Zastanawiam się, czy warto kończyć przedpremierową wersję BG2. Z jednej strony nie mogę doczekać się, co będzie dalej, z drugiej zaś przechodzenie tej gry dwa razy bez kilkumiesięcznej przerwy nie wydaje się najlepszym pomysłem.

Krasnolud, naprzód marsz!

BLAIR WITCH PROJECT

Bamse

Wokół trylogii BLAIR WITCH PROJECT, której wszystkie odcinki mają ujrzeć światło dzienne jeszcze w tym roku, robi się coraz więcej szumu. Nic dziwnego - cykl powstaje na kanwie głośnego filmu pod tym samym tytułem, a zjawisko wypuszczenia trzech produktów w tak krótkim czasie (miesięczne odstępy między ich premierami) do tej pory w historii gier komputerowych nie zostało zarejestrowane. Nie bez znaczenia jest też fakt wykorzystania w BWP engine'u jednej z lepszych gier action-adventure ostatnich czasów - NOCTURNE.

Uruchamiając wersję demo pierwszej części BWP najbardziej nurtowało mnie pytanie - w jakim stopniu engine będzie skopiowany, a ile będzie w nim inwencji autorów BWP? Zauważyłem, że autorzy pierwszej, a pewnie i dwóch pozostałych części trylogii BWP poszli na łatwiznę, adaptując engine z NOCTURNE. Przejęli go praktycznie w całości, wprowadzając jedynie zmiany kosmetyczne - tak małe, że o większości z nich będę mógł napisać dopiero po bardziej wnikliwym zaznajomieniu się z produktem. Nawet czcionka w menu jest taka sama. Być może „pójście na łatwiznę" to sformułowanie niezbyt piękne, bo czy powinno się piętnować fakt czerpania z dobrych wzorców? NOCTURNE była grą dobrą, więc nie mam nic przeciw takim praktykom. Grałem kiedyś po nocach w kolejną część sagi KING'S QUEST, która po prostu mi się podobała i wcale nie interesował mnie fakt, że engine jest taki sam, jak w poprzednich grach.

Na razie zauważyłem właściwie tylko jedną zmianę, istotną i na lepsze - poprawiono nieco sterowanie postacią. W NOCTURNE po naciśnięciu klawisza wywołującego obrót głównego bohatera postać natychmiast kręciła mocny piruet i ciężko było ją obrócić o np. kilkadziesiąt stopni. Autorzy BWP najwyraźniej wnikliwie czytali recenzje NOCTURNE, bo tym razem obracanie postaci kontrolowane jest myszą. Jeżeli komuś bardziej odpowiadają klawisze, może to sobie zmienić, ale nie polecam.

W poprzednim tekście poświęconym nadchodzącej trylogii napisałem, że nie wiadomo, jak uda się przemycić do gry komputerowej największą siłę filmu „Blair Witch Project", czyli fakt, że na ekranie nie pojawił się ani jeden potwór. Demo gry rzuca na tą kwestię odrobinę światła. Jedyne „osoby trzecie", jakie udało mi się napotkać, to jakieś półprzezroczyste zjawy, które wprawdzie nie były materialne, ale potrafiły kąsać - i to dotkliwie. Czy jednak takie zjawy wypełnią wszystkie etapy rozgrywki, czy należy je przypisać tylko do tego, który testowałem - nie wiadomo. Poczekajmy do ukazania się produktu. Na razie boję się jednoznacznie wypowiedzieć na ten temat.

Zaraz... Czy napisałem „boję się"? Widać magia BWP już na mnie działa. Naprawdę zaczynam się bać.

41 - The Rustin Parr investigation

podano na cybertalerzyku Reset 10/00

BULLDOG INTERACTIVE

MiDAS GAMES

wkrótce w sprzedaży
za 69,95 zł

TopWare INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

CUECLUB (C) 2000 BULLDOG INTERACTIVE. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT BV. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Po wydaniu DIABLO II firma Blizzard wyraźnie skupiła się na WARCRAFT 3: AZEROTH. Podała bardzo wiele informacji i obiecała, że już niedługo pokaże coś, w co będzie można pograć. Podała nawet datę premiery, ale że od premiery WARCRAFT 2 minęło przeszło 5 lat, a polityka Blizzarda przy odświeżaniu starych przebojów jest powszechnie znana, nie będę was denerwował i przekażę jedynie te informacje, które na 99 proc. się sprawdzą.

W3 będzie należała do modnego ostatnio gatunku RPS (Role Play Strategy). Wpływy RPG będą dość silne i to one będą stanowiły gros innowacji. Nie mniej jednak WARCRAFT nie zmieni się aż tak bardzo, jak zapowiadano na początku.

Prawie wszystkie nacje będą posiadały bazy (oprócz Nieumarłych), do których robotnicy będą znosili surowce. W nich jednostki (to najlepsze słowo) będą produkowane i wysyłane na wroga. Liczba budynków zapewne nie zmieni się, a dużo wskazuje na to, że ulegnie nawet powiększeniu.

Największe zmiany dotyczące strategii to zwiększenie wpływu terenu na zachowanie jednostek. W WARCRAFT 3 będą one mogły np. wspinać się na wzgórza, co da miotaczom większy zasięg, wszystkim premię do obrony itp., ale jeśli zbocze będzie zbyt strome, to oddział po prostu zsunie się z niego odnosząc obrażenia. Oczywiście piechota będzie mogła okupować znacznie bardziej strome stoki niż kawaleria itd., co na pewno spowoduje wiele ciekawych sytuacji. Zmieni się również rola lasu. Nadal będzie można go wycinać, ale tylko dla celów strategicznych, gdyż drewno nie będzie już surowcem, a jednostki schowane w lesie będą niewrażliwe na strzały.

Druga innowacja strategiczna dotyczy jednostek powietrznych i morskich. Informacje pochodzą z OFICJALNEGO źródła i opatrzone były nagłówkiem PEWNE. Otóż wszystkie jednostki latające, by wykonać jakikolwiek atak będą musiały wylądować, nawet jeśli ich celem będzie drugi „fruwak” (to tak, jakby koszykarz klękał przed rzutem za 3 punkty). Flota zostanie natomiast ograniczona do nieuzbrojonych transportowców. Pa pa bitwy morskie, kontrole wód itp. Pa pa kilkanaście ciekawych sytuacji strategicznych. Mam nadzieję, że Blizzard wycofa się z tych ograniczonych pomysłów, ale pamiętając, że w DIABLO II zostały się wszystkie kretyńskie „obostrzenia”, to też należy spodziewać się najgorszego.

Reszta innowacji w WARCRAFT 3: AZEROTH dotyczy raczej wprowadzonych wątków RPG-owych. Przede wszystkim mapy naprawdę zatętnią życiem. Pojawią się trzy rodzaje neutralnych istot:

- Nie szkodzące nam zwierzęta, jak ptaszki i świnki, które po prostu sobie żyją
- Potwory czasem uformowane w zwarte grupy, np. Centaury i Gnolle, które dobrze jest zaatakować, gdyż często mają przy sobie złoto, artefakty itp.

WARCRAFT

WOJENNE RZEMIOSŁO DLA WYBRANYCH

AZEROTH

Ciekawe jest, że gdy herosi polegną w walce, to będą wskrzeszani w bazie gracza, zachowując artefakty i współczynniki. Twórcy zaimplementowali tą opcję po to, by gracze nie bali się ich używać i nie trzymali w bazie w obawie, że ich stracą.

W grze dostępnych będzie wiele czarów, ale nie będą one robić zbyt wielkich szkód. Wiąże się to ze wzmocnieniem jednostek oraz ze zredukowaniem ich do małej liczby. Czary są mocno zróżnicowane i często dają wspaniałe efekty defensywne, jeżeli właściwie się je połączy. Praktycznie każda jednostka ma jakiś czar - dobre zarządzanie nimi to klucz do zwycięstwa.

Przejdę teraz do samych jednostek. Nastąpiła znaczna ich redukcja - duża grupa składa się z herosa i 10 jednostek. Dodano specjalne zdolności (np. Troll Hunter potrafi tropić), czary oraz znacznie ulepszono statystyki. Teraz nie zarządzanie surowcami decyduje o wygranej, lecz zarządzanie jednostkami w walce.

W grze wystąpi 5 stron konfliktu:

- Ludzie mający za sojuszników krasnoludy oraz elfy. Tak jak w WARCRAFT 2.

- Rozjuszona horda orków, mających za przywódcę Thralla. Właśnie jego wątek stanowi główną fabułę gry. Okazało się, że orkowie są bardzo szlachetni i spokojni, a to, że przez dwie odsłony byli krwiożerczymi bestiami, to wina złych demonów. Niech i tak będzie.

- Demony, o których na razie niewiele wiadomo prócz tego, że ich ciało wiecznie pali się zielonym ogniem.

- Ogromne legiony żądnych śmierci Nieumarłych. Ich baza nie będzie miała charakteru produkcyjnego, lecz obronny. Będzie miejscem, w którym można w spokoju zregenerować jednostki i trochę je podpakować, ale nie będzie można ich produkować. Kluczową rolę w strategii Undead odgrywają herosi oraz ciała poległych. Każdy bohater ma umiejętność wskrzeszania nawych grupek Nieumarłych, aby jednak nie było za łatwo, ożywianie truposzy będzie zapewne kosztować dużo many. Wśród herosów mamy tu kluczową postać - jest nim Necromancer. Ten mroczny mag może przywoływać budynki w bazie, lecz w tym celu potrzebuje tej ilości many przekraczające limit, jaki posiada. W efekcie poświęcić trzeba pewną liczbę jednostek Umarlaków.

- Jest jeszcze piąta rasa, która do tej pory nie została przedstawiona.

Prawda, że WARCRAFT 3: AZEROTH zapowiada się bardzo ciekawie? Miejmy nadzieję, że ukaże się chociaż na Gwiazdkę...

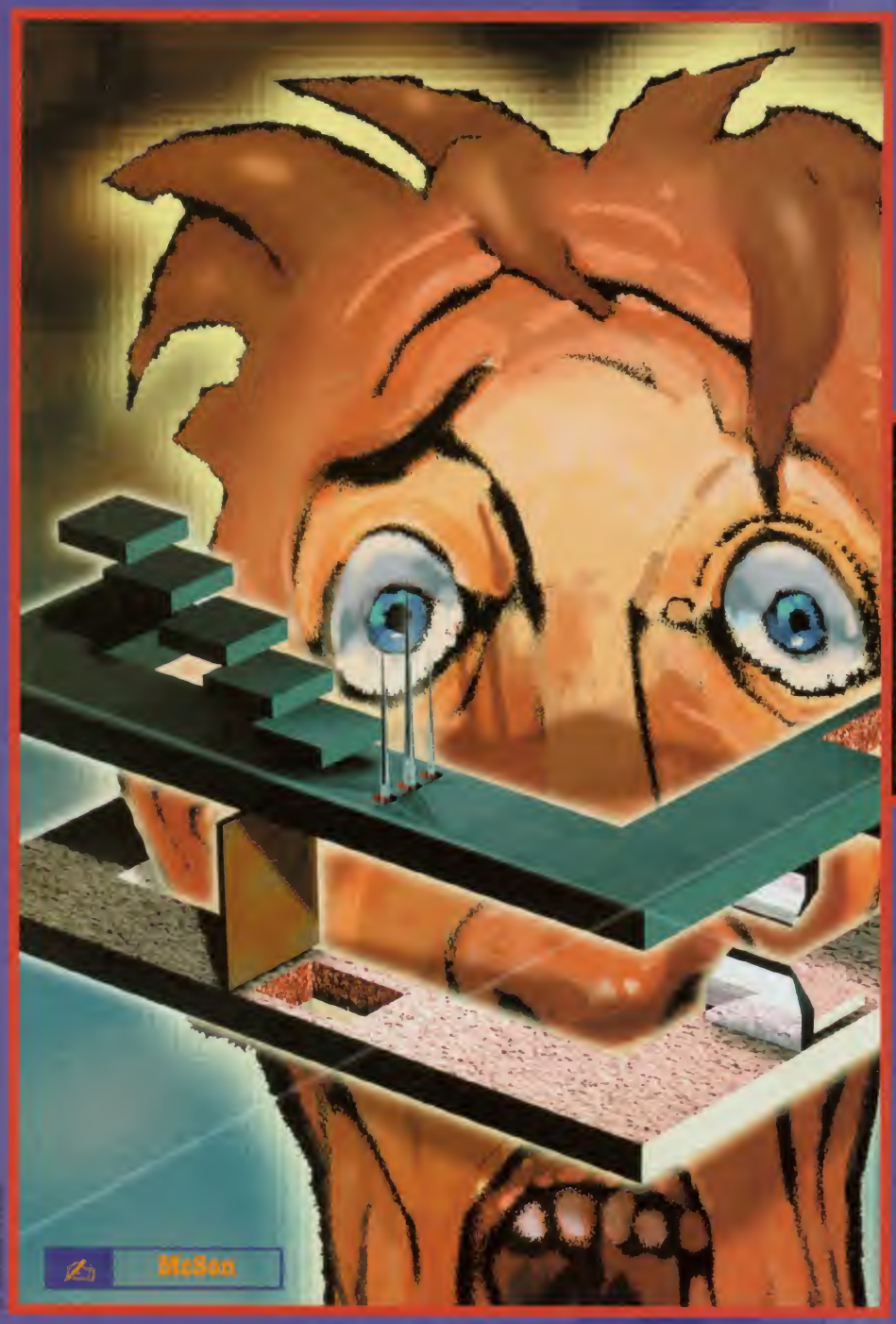
Ator

- NPC-ów (tzn. bohaterów niezależnych), z którymi możemy porozmawiać i kupić upgrade'y lub broń. Dobrym przykładem są tu Goblin Merchants, do których każda strona konfliktu może przyjść i nabyć potrzebne rzeczy.

Podobnie do stworzeń, w grze znajdziemy również struktury neutralne. Jedną z nich jest obserwatorium, które daje duże możliwości graczowi mającemu je pod kontrolą (m.in. pokazuje całą mapę). Użyłem określenia „pod kontrolą", gdyż neutralnych struktur nie można posiadać, można jedynie zebrać parę jednostek wokół nich i bronić ich przed innym graczem. Jeżeli obrońcy zostaną wybici obserwatorium przechodzi w ręce gracza - zwycięzcy.

Najważniejszymi jednostkami będą bohaterowie, których rola i możliwości w stosunku do WARCRAFT 2 (i dodatków) znacznie się zwiększyły. Herosi zdobywają doświadczenie i awansują na wyższe poziomy, posiadają też trzy parametry (siła, inteligencja, zręczność). Mają także zestaw specyficznych umiejętności oraz czarów, co można porównać do drzewek umiejętności z DIABLO II.

Znaczenie herosów na polu bitwy jest nie do przecenienia. Mają świetne statystyki ataku i obrony, lecz najważniejsze jest to, że inne jednostki pozostające blisko nich zyskują bonusy do ataku i różne specjale plusy, zależne od umiejętności bohatera. Za przykład może posłużyć ludzki arcymag, który ma umiejętność przyśpieszania regeneracji many, dzięki czemu każda jednostka posiadająca ten współczynnik (i będąca blisko) szybko zregeneruje jej zasoby. Herosi są mocno zróżnicowani, niektórzy posiadają duże wartości parametru siły i dobry atak, inni z kolei wysoką inteligencję i co za tym idzie duże ilości many. Bohaterowie będą posiadali także własny ekwipunek, do którego będzie można wrzucić jakiś magiczny artefakt. Opcje „inventory" będą jednak słabo rozbudowane, aby nie komplikować gry.



PLATFORMA CYFROWA

PANTA REI

Kiedy na początku lat osiemdziesiątych 8-bitowe komputery trafiły pod strzechy, nie słyszano jeszcze wiele o Internecie. Moc obliczeniową maszynek z kilkukilobajtową pamięcią i procesorami pracującymi z częstotliwością 2 Mhz ciężko porównać nawet ze współczesnymi kalkulatorami. Komputery domowe były urządzeniami tak nowatorskimi i szokującymi, że powstające wtedy gry komputerowe cieszyły się niesłychanym powodzeniem.

Najliczniejszą grupę stanowiły gry zręcznościowe, a wśród nich tzw. samochodówki, strzelaniny i - chyba najpopularniejsze - platformówki. Mimo znacznych ograniczeń technicznych ówczesnych komputerów domowych (skąpej ilości pamięci, drogich i wolnych nośników danych i wolnych procesorów), wiele z gier, które powstały w latach 1981-89, jeszcze dzisiaj potrafi zadziwić niewątpliwym kunsztem ich twórców. Wrażenia estetyczne są oczywiście subiektywne, bo trudno zmobilizować zakcelerowanego Roosa do piania z zachwytu nad kanciastą grafiką o rozdzielczości mniejszej od standardu wyznaczanego przez poczciwe VGA (320 na 200 punktów w 256 kolorach). Dla przykładu: ZX Spectrum dysponował paletą ośmiu barw (w dwóch odcieniach każdy) i serwował je w rozdzielczości 256 na 176 punktów. Warto dodać, że cały ekran podzielony był na kwadraciki o wymiarach 8 na 8 pikseli i w każdym takim polu mogły występować tylko dwa kolory na raz (albo jeden - za to w dwóch odcieniach). Znając te ograniczenia, w osłupienie wprawiała grafika niektórych gier, które zdawały się nimi w ogóle nie przejmować.

BUBBLE BOBBLE 2

Rok 1989 był przełomowy nie tylko w dziedzinie gier zręcznościowych, czy gier w ogóle. Pomijając pierestrojkę, był to rok, w którym obecność IBM PC na rynku zaczęła rysować się coraz wyraźniej. Spartańskie maszyny, przeznaczone początkowo tylko i wyłącznie dla naukowców, zaczęły stawać się coraz bardziej wszechstronne i popularne. Standardy grafiki wyznaczane przez Herculesa, CGA i EGA ustą-

DYNAMITE DAN

piły przed wstrząsającymi, jak na ówczesne czasy, możliwościami wspomnianego wyżej VGA. Wiem, wiem - Amiga potrafiła tyle już dużo wcześniej.

Rynek gier na 8-bitowe maszynki do mielenia kaset magnetofonowych zniknął praktycznie z dnia na dzień. Znakomita większość programistów porzuciła Spectrumy, Commodore'y C-64, Amstrady i Atarynki i skierowała wysiłek umysłowy w kierunku PC. Co ciekawe, jednymi z pierwszych gier powstających na „komputery osobiste" były również zręcznościówki, a wśród nich gry platformowe stanowiące nasze dzisiejsze danie główne.

MIKE TAŚMA VS. GIGABIT ETHERNET

Błyskawiczna kariera pecetów wywarła wielki wpływ na rozwój gier komputerowych. Zwiększenie mocy obliczeniowej, wielkości dysków twardych i możliwości przesyłu danych nakreśliło nowe standardy. W toku tej ewolucji klasyczne platformówki niemalże wyginęły. Stały się zbyt proste i mało wysublimowane, żeby sprostać konkurencyjnym gatunkom - first person shooterom, grom przygodowym (z fabułami liczonymi na płyty kompaktowe) czy rozbudowanym roleplejom - zwłaszcza od kiedy niemal wszystkie gry korzystają z Internetu, żeby rozrywkę uczynić jeszcze bardziej emocjonującą.

Dla wielu graczy pamiętających takie tytuły jak JOUST, LODE RUNNER czy BOMB JACK (listę można by ciągnąć przez co najmniej pół strony), wydawane obecnie gry zawsze pozostaną trochę bezduszne i pozbawione „oldschoolowego" klimatu. Wgrywane z taśmy platformówki były kwintesencją gier zręcznościowych. Jeśli grałeś z kumplem w BUBBLE BOBBLE (oczywiście przed jednym monitorem, bo sieci komputerowe pojawiały się jedynie w książkach science-fiction), to wielogodzinna impreza była gwarantowana. Jeśli grałeś sam, w SABOTEUR lub PANAMA JOE (alias MONTEZUMAS REVENGE) - mogłeś przynajmniej zrobić mapę poziomów. Kto dzisiaj słyszał o robieniu map do gier?

BOMB JACK

CZYM PLATFORMÓWKA JE?

Pora zdefiniować pojęcie gry platformowej, czyli platformówki. Nie jest to wcale takie proste - tak jak nic w życiu nie jest tylko czarne lub tylko białe. Niektóre gry są platformówkami, inne wydają się nimi nie być, chociaż zawierają podobne elementy. Po kolei.

Klasyczna platformówka jest grą z założenia czysto zręcznościową. Nazwa gatunku pochodzi od ukształtowania „terenu", w którym działa bohater gry. Oczywiście nie należy traktować jej dosłownie. Platforma nie jest wcale żelazną kratownicą złożoną do kupy za pomocą nitów - choć zdarzają się w grach i tego typu konstrukcje (ELECTRO BODY, SABOTEUR, DUKE NUKEM, ABUSE). Platforma może mieć postać skalnej półki (FLASHBACK) lub ulicy (ROBOCOP) czy kolejnych pięter w wieżowcu (ELEVATOR ACTION). Może też przybierać bardziej abstrakcyjne formy - choćby kresek w JUMPING JACK.

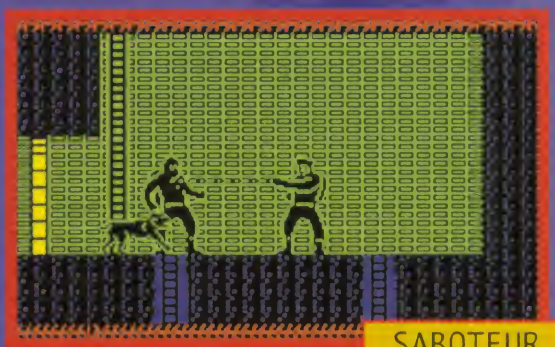
Platformówki są dwuwymiarowe. Pokazują bohatera przede wszystkim z boku. Tylko czasem widać jego plecy - kiedy skacze, wchodzi po drabinie, unika spotkania z przeciwnikami. Na drodze do osiągnięcia celu (a jest nim przyjemne spędzenie czasu), napotyka różnego rodzaju przeszkody terenowe, które musi w jakiś sposób pokonać. Wdrapuje się więc na wyższą półkę skalną albo zjeżdża po linie kilka pięter niżej. Czasami może zejść lub wejść po drabinie, a niekiedy musi nawet zanurkować pod wodą (SIR FRED).

W ZRĘCZNOŚCI SIŁA

Grając w platformówkę nie trzeba cały czas zastanawiać się nad kolejnymi ruchami. Jednak mimo tego, że większość czynności wykonujemy instynktownie, zdrowy rozsądek i szybka, logiczna ocena sytuacji na pewno nie zaszkodzą. Wyobraź sobie, że zafascynowany pięknem platform przeskakujesz z jedną na drugą, a ta nagle zapada ci się pod nogami! (fałszywa podłoga to jeden z klasycznych „numerów" w tego typu grach.) Co można uczynić w tak tragicznej sytuacji? Oczywiście spróbować chwycić się innej platformy, skarpy czy półki piętro niżej - im więcej opcji mamy w krytycznych sytuacjach, tym gra jest bardziej wciągająca. Na początku takie sytuacje zaskakują, ale z biegiem czasu przyzwyczajamy się do nich i reagujemy odruchowo - klawisz odpowiedzialny za dowolnie skomplikowaną czynność wciskamy instynktownie. Po dłuższej grze większość przeszkód pokonywana jest niemal automatycznie.

Nieodłącznym elementem platformówek są przeciwnicy. Bez nich skakanie, bieganie, wspinaczka i inne formy rekreacji byłyby sztuką dla sztuki. Sprawność fizyczna bohaterów platformówek to dodatkowe środki umożliwiające wyeliminowanie zarówno czających się po kątach skrytobójców, jak też przeciwników grasujących stadnie i w otwartym polu.

Wrogich agentów pacyfikować można na wiele wymyślnych sposobów. Orężem może być maczuga (PREHISTORIK), bańki mydlane (BUBBLE BOBBLE) albo proca (SCHOOL DAZE, BACK TO SCHOOL). Zdarzają się również bronie tak absurdalne jak... tęcza - posługiwał się nią bohater RAINBOW ISLANDS. Całości arsenału dopełniają popularne pistolety (FLASHBACK, ELEVATOR ACTION, GREEN BERET) i broń biała (GODS, PRINCE OF PERSIA, GHOSTS'N'GOBLINS).



SABOTEUR

Czasami zdarza się i tak, że pokojowo nastawieni autorzy scenariusza zostawiają gracza zu-

KROOGER LUBI PLATFORMÓWKI

Mimo, że na PC nie ma już prawie żadnych klasycznych platformówek, nie przestanę w nie grać nigdy. Ukończenie platformówki to dla mnie jak powrót do domu po długiej i obfitującej w przygody podróży. To świadomość dobrze spełnionego obowiązku - katharsis, oczyszczenie duszy ze wszelkich trosk. Ukoronowaniem moich długich i mozolnych starań jest świadomość, że mój trud nie pośredł na marne. Uratowałem od zagłady kolejny świat, cywilizację, czy choćby mojego małego przestraszonego pieska. Jestem brudny, spocony i zmęczony, ale uśmiech nie schodzi mi z twarzy.

W platformówkach utożsamiamy się z bohaterem, który przeważnie wzbudza sympatię, i z którym mamy stały kontakt. Niezależnie od tego, czy jest on komandosem eliminującym gestapowców, czy chłopcem zagubionym w innym świecie, to zawsze my sterujemy wszystkimi jego poczynaniami. Za to właśnie lubię platformówki. (Krooger)

JAK POWRÓCIĆ DO PRZESZŁOŚCI

Wszystkie 8-bitowe komputery, stare konsole do gier i automaty wrzutowe mają swoje emulatory na pececie. Gry wczytuje się z tzw. ROM-ów, czyli zapisanych do pliku danych zczytanych z pamięci maszynki. Rozpowszechnianie ROM-ów jest w zasadzie nielegalne, jednak ze względu na wiekowość większości z nich (i „niską szkodliwość społeczną czynu") strony WWW, na których są umieszczone, nie są tępione zbyt zawzięcie.

Najciekawszym emulatorem jest MAME (Multiple Arcade Machine Emulator), który udaje automaty wrzutowe. Oferuje około 2000 gier i jest dostępny dla większości systemów operacyjnych. Strony WWW z nim związane to:

http://www.mame.net
http://www.mame.dk (a la freshmeat.net :)
http://www.mameworld.net

Inne dobre emulatory to Rage & NeoRage i SNES 9x (Super Nintendo Entertainment System emulator). Warto sprawdzić:

http://home5.swipnet.se/~w-50884/
/emulator/rage.htm
http://www.snes9x.com

ROM-y pobiera się zazwyczaj z listy.
http://directory.google.com/Top/Games/Video_Games/
/Emulation/Arcade/ROM_Images/

Mnogość linków do emulatorów znajduje się na:
http://www.euronet.nl/users/playsoft/links12.htm

Jordan

JOUST

Tzkee

JOUST to kultowa platformówka, w którą grałem jeszcze w podstawówce na 8-bitowym Atari, a później na jego emulatorze. Akcja rozgrywa się tylko na jednej planszy: jeśli wyleciałeś „za ekran" z lewej strony, to pojawiałeś się z prawej - jak w PAC MANIE. Najlepiej grało się w dwie osoby - każda kierowała swoją kaczką i walczyła z obcymi kaczkami i kaczką przeciwnika. Sterowanie było dość specyficzne. Tylko lewo i prawo, a do góry podlatywało się „fire'em". Kaczka miała urokliwą bezwładność (jak bombowce w RAID OVER MOSCOW). Jednym z najciekawszych trików było odbijanie się od sufitu. Po takim manewrze kaczka spadała w dół z ogromną prędkością i miażdżyła wroga. Było to zagranie kluczowe, bo długie pogonie powietrzne za wprawnym przeciwnikiem były przeważnie nieskuteczne. Jeśli gracz zbyt długo nie kończył planszy pojawiał się latający „kij", który potrafił gwałtownie przyspieszać i na ogół załatwiał mniej doświadczonych.
Najśmieszniejsze było zderzanie się dziobami w czasie biegania po dolnej platformie. Moje Atari wydawało wtedy taki idiotyczny dźwięk „boooiinggg!".

EKRAN ZA EKRANEM

Jest wiele odmian platformówek: bardziej strzelankowe (ABUSE), bardziej logiczne (LOST VIKINGS, NEBULUS), rzadko - przygodowe (ANOTHER WORLD).

Najprostsze platformówki składają się z kolejnych, oderwanych od siebie plansz. Typowymi przedstawicielami tego podgatunku są: BUBBLE BOBBLE, BOMB JACK, MARIO BROTHERS (były dwie wersje: planszowa i „ciągle w prawo"), JUMPING JACK, CHUCKIE EGG, JUST, JETPACK i inne. We wszystkich tych grach zadanie bohatera jest takie samo na każdej planszy. Po jego wykonaniu (np. zebraniu wszystkich kupek ziarna - CHUCKIE EGG) zmianie ulega otoczenie: układ platform komplikuje się, przybywa przeciwników, skróceniu ulega czas przeznaczony na wypełnienie misji.

PREHISTORIK

Są to najmniej wysublimowane i najstarsze platformówki (przeważnie z pierwszej połowy lat osiemdziesiątych). Nie znaczy to wcale, że są kiepskie. De facto większość z nich „rulez forever".

Na najwyższe podium w dyscyplinie platformówek jednoplanszowych zasługuje bez wątpienia UGH!. O ile mi wiadomo, gra od początku do końca opracowana była na peceta i nie miała swoich odpowiedników na innych platformach - tym razem sprzętowych. Wyróżniała się niecodzienną szatą graficzną i równie niespotykaną fabułą. Zadaniem gracza (lub dwóch graczy współpracujących ze sobą) było przewożenie ludzi windami-śmigłowcami między wyznaczonymi przystankami. Odbywało się to w niekonwencjonalnym, „jaskiniowym" klimacie podobnym nieco do atmosfery serialu animowanego o Flintstonach (gazeta wykuta w kamieniu, dzięcioł budzikiem itp.). Gra powstała w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych, zajmuje około 150 kilobajtów i można ją ściągnąć z sieci.

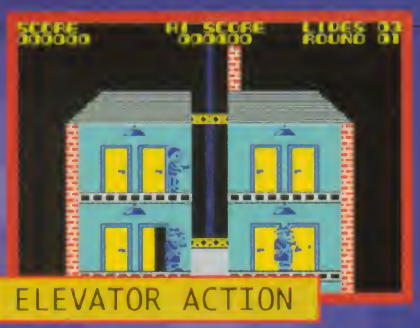
CO JEST ZA KRAWĘDZIĄ?

Inne projekty, można powiedzieć bardziej ambitne, również składały się z osobnych plansz-screenów, były one jednak połączone ze sobą „przejściami". Do jednych z najstarszych tytułów tego typu należą na pewno BRUCE LEE i SABOTEUR (opracowany przez firmę Durell - pamiętam ją dobrze z antypirackiego ostrzeżenia umieszczanego w grach; inny burzący krew produkt tej firmy to LOTUS ESPRIT - kawał historii, którą usiłuje przypomnieć DRIVER). Samo wspomnienie tych gier powoduje, że w mózgu robi się krótkie spięcie i czuję się znowu jakbym ssał własną mamę. Przypomina mi się znany slogan: „Ten nie zna życia, kto nie..." - w tym miejscu wypadałoby napisać: „... kto nie jeździł metrem w SABOTEURZE". I więcej nic.

Innym kultowym przedstawicielem tego gatunku był JET SET WILLY. Gra charakterystyczna ze względu na supersiermiężną grafikę i oprawę dźwiękową złożoną z nieprzyjemnych buczeń i drażniących pisków (podobny klimacik miał MANIC MINER, ale w nim nie było przejść między planszami, więc trafia do tego samego worka co BOMB JACK). Wersją rozwojową tego projektu był DYNAMITE DAN - o ile dobrze pamiętam znajdziecie do niego mapę w którymś z naprawdę starych Bajtków. A jeśli już będziecie szukać, to rozejrzyjcie się też za PANAMA JOE i MONTEZUMAS REVENGE - obie umożliwiały wirtualną wycieczkę w głąb piramidy. Piętnaście lat temu były naprawdę przerażające.

Osobne rozdziały stanowią historie o DIZZYM i MONTYM MOLE'U. Pierwszy był bohaterem serii gier z zacięciem logicznym. Dizzy - dziwaczne jajo na małych nóżkach i z wielkimi problemami. Uciekał z wyspy, ożywiał trupy - żeby tego dokonać trzeba było wypełnić 78 tysięcy sub-questów. Z kolei Monty Mole był niedźwiadkiem. Gier z jego udziałem było mniej więcej tyle samo, ile rozdań z Dizzym, czyli... kilka. Monty też podróżował po świecie, ale robił to główkując zdecydowanie mniej od Dizzy'ego. Za ostatnią część przygód pocieszonego niedźwiedzia, zatytułowaną AUF WIEDERSEHEN MONTY, projektanci, programiści i scenarzyści powinni otrzymać Order Uśmiechu.

Ze starszych gier „planszowych" warto przypomnieć jeszcze dwuczęściowy cykl przygód szkolnych: SCHOOL DAZE i BACK TO SCHOOL. Strzelanie z procy do nauczycieli, głupie śmiechy, napadanie na innych uczniów - takiej gry na peceta jeszcze nie było. Równie pocieszną grą był SIR FRED - opowieść o rycerzu z wielkim nochalem. Wcieliwszy się w imć pana Freda, po raz



ELEVATOR ACTION

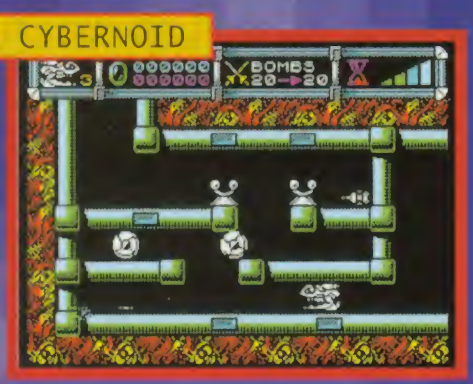
pierwszy mieliśmy możliwość bujania się na linie i nurkowania w skalnych syfonach.

Chlubne tradycje gier tego typu kontynuowały w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych produkcje pecetowe - m.in. RICK DANGEROUS 2 i swojskie ELECTRO BODY. Idea połączonych ze sobą plansz towarzyszyła również produkcji PRINCE OF PERSIA, STORMLORDA i FLASHBACKA.

PŁYNIE WISŁA PŁYNIE

Największym przełomem w rozwoju platformówek było wprowadzenie do nich płynnego przesuwania zawartości ekranu. Projektanci przestali mieć ręce związane objętością planszy. Poziomy stały się bardziej atrakcyjne wizualnie, a akcja nabrała tempa. Graczom rozwiązanie takie niewątpliwie spodobało się, choć utrudniło sporządzanie map.

Jedną z pierwszych gier z tzw. płynnym scrollem była GHOSTS'N'GOBLINS - trochę psychodeliczna opowieść o umarlakach, wiedźmach i innych stworach (jej kontynuacją była GHOULS'N'GHOSTS). W podobnym klimacie operowały FRIGHTMARE, MYTH i CAMELOTH - wrzucam je jednak do szuflady z „planszówkami", a przy okazji dołożę do nich kosmicznego EXOLONA - do dziś pamiętam cheata, który dawał nieskończoną ilość żyć: wpisz ZORBA. Najbardziej zaawansowane technicznie - zarówno pod względem grafiki, dźwięku, jak i ogólnego rozbudowania i urozmaicenia fabuły - były produkcje z końca lat osiemdziesiątych: RAIBOW ISLANDS, NEW ZEALAND STORY, BATMAN: THE MOVIE i BIONIC COMMANDO. Do klasyki zaliczają się: GREEN BERET (historia komandosa), MARIO BROTHERS (przygody hydraulików dostępne dla większości komputerów i konsol) i PREHISTORIK (wersja pecetowa była adaptacją gry z Amstrada).



CYBERNOID

Większość platformówek na peceta, zwłaszcza tych późniejszych, opartych jest na idei płynnego przesuwania ekranu. W odróżnieniu jednak od wielu podobnych gier na 8-bitowce, proponowały one graczowi coś więcej niż „chodzenie cały czas w prawo", JAZZ JACKRABIT, wydany przez Epic Megagames w 1994, był pecetową odpowiedzią na wyczyny konsolowego bohatera platformówek o imieniu SONIC THE HEDGEHOG. Szalony królik nie przejmował się za bardzo prawami grawitacji; pozostawiono mu również swobodę w zakresie kierunku peregrynacji. Pełną wolnością mogli cieszyć się też bohaterowie ABUSE i GODS.

KARTOGRAF W RAKIECIE

We wszystkich wymienionych przeze mnie wyżej grach (z wyjątkiem UGH!) ich bohaterowie byli humanoidalni: potrafili biegać na dwóch nogach, podskakiwać, kucać i chwytać się brzytwy. Uczłowieczenie bohatera (nawet jeśli było nim jajo w tenisówkach) nie wyczerpuje środków wyrazu, jakimi operowali autorzy platformówek. CYBERNOID, PROJECT FUTURE i EQUINOX, były grami, w których gracz kierował statkami kosmicznymi penetrującymi ciasne korytarze. Wielką frajdą było samo sterowanie pojazdem, który poruszał się na zasadzie odrzutu. Można było nim kierować jedynie w lewo, prawo i do góry - w dół opadał dzięki grawitacji. Wyhamowanie rozpędzonej rakiety nastręczało często wiele trudności i powodowało spektakularne katastrofy. Mocniejsze puknięcie w „podłogę" lub w któryś z wystających ze ścian elementów kończyło się przeważnie rozbiciem pojazdu.

Wspólną cechą platformówek - niezależnie od tego, czy operowały w klimatach kosmicznych, fantasy, psychodelik czy innych - była możliwość sporządzania mapek poziomów. Wynikało to z faktu, że układ platform nie był generowany losowo. Przy każdym uruchomieniu gry topografia terenu wyglądała dokładnie tak samo. Mapy stały się jednym z głównych ułatwień drukowanych w czasopismach poświęconych grom komputerowym (przede wszystkim we wspomnianym Bajtku).

GODS

SKAZANE NA ZAGŁADĘ

Pamiętam dobrze czasy, kiedy amigowe „side-scrollery" oglądane na monitorze A500 mojego kumpla przyprawiały mnie o wypieki na twarzy. Sprzętowo wspomagane wyświetlanie sprajtów zapewniało animację niespotykaną na domowych pecetach. Jeszcze wcześniej urywałem się z lekcji, żeby pomęczyć automat Gryzora, stojący w obskurnej budzie niedaleko szkoły. Salon Gier - to brzmiało jak magia...

ANOTHER WORLD

Z biegiem czasu platformówki stały się ofiarą błyskawicznie postępującej ewolucji rynku gier komputerowych. Dwa wymiary przestały wystarczać, dobra gra musiała być trójwymiarowa, teksturowana, akcelerowana itd., itp. Duch „prawdziwych" platformówek zaniknął.

Nigdy nie przepadałem za tym rodzajem komputerowej rozrywki. Jeden genialny tytuł - ANOTHER WORLD - plus kilka prezentujących niezłą jakość (n.p. GOLDEN AXE) nie wystarczyło abym zakochał się w platformówkach.

Roos

Czy te gry powrócą? Raczej nie. Pokolenie graczy wychowanych na systemach 8-bitowych praktycznie już nie istnieje. Rebiata z Dreamcastami, PSX-ami i GeForce'ami nie będzie chciała nawet słyszeć o kupieniu jakiejś cienkiej, dwuwymiarowej gry, jeśli pieniądze można wydać na QUAKE 5 albo HALF LIFE 3.

Z drugiej strony - jeżeli płaskie DIABLO 2 stało się największym pecetowym hitem tego roku, dlaczego remake pierwszej CASTLEVANII albo CONTRY nie miałby powtórzyć tego sukcesu? [Roos]

Krooger

DLACZEGO NIE MA JUŻ PLATFORMÓWEK NA PC?

Ewolucję platformówek można przedstawić opisując trzy gry firmy Delphine Software ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD), FLASHBACK i FADE TO BLACK. Nie będę jednak „taki" i przedstawię poza nimi jeszcze kilka innych gier, które wpłynęły na rozwój platformówek.

ANOTHER WORLD nie była pionierem wśród platformóweK na peceta. WcześNiej ukazał się choćby PRINCE OF PERSIA i kilka innych gier. Nie chodzi jednak o to, kto był pierwszy, ale o rozgłos jaki zyskała gra. O ile sam PRINCE OF PERSIA był lekkim szokiem, to ANOTHER WORLD był nokautem - pierwszą epicką, monumentalną i kultową platformówką. Tajemniczy film wprowadzał w klimat gry, a później mroczna grafika VGA obrazowała wydarzenia w sposób, do którego w tamtych czasach nie mogliśmy mieć pretensji (był uznawany wręcz za majstersztyk).

LOST VIKINGS

Akcja przetykana była animowanymi wstawkami z opowieścią. Delphine chyba jako pierwsza zdecydowała się na takie rozwiązanie. Utwierdzało to gracza w przekonaniu, że uczestniczy w wielkiej przygodzie, a nie tylko „skacze i strzela". ANOTHER WORLD był bardziej przygodowy niż zręcznościowy, mimo to był ekstremalnie trudny i nieprzewidywalny. Żeby grało się płynnie i na ekranie nie pojawił się napis „game over", trzeba było wczuć się w klimat i odciąć od rzeczywistości.

Plany wydania ANOTHER WORLD II spaliły na panewce. Poza fenomenalnymi, klimatycznymi screenami z intro, Delphine Software nie pokazała nic więcej.

SEQUELE, SEQUELE

Kolejną epicką opowieścią był FLASHBACK. Od tej gry zaczął się gigantyczny wysyp platformówek na pecety. FLASHBACK niesłusznie uznawany za sequel ANOTHER WORLDA - był krokiem milowym pod względem systemu sterowania, interakcji z otoczeniem i bogactwa graficznego scenerii. Bohater wyposażony został w pistolet z nieograniczoną ilością amunicji; strzelało się nim lepiej niż w ANOTHER WORLD. Grę można było zapisywać w przeznaczonych do tego miejscach.

Zawiłości fabuły przedstawiane były nie tylko podczas animowanych przerywników. Ich uzupełnienie stanowiły nieinteraktywne, animowane sekwencje ruchów bohatera na „polu walki". Po zrealizowaniu mini-questu, w którym trzeba było czasami coś komuś przynieść, żeby dostać określony przedmiot, bohater potrafił podrapać się w głowę i po chwili zastanowienia wyciągnąć zza pazuchy coś, o czym sobie właśnie przypomniał.

Grafika od samego początku porażała jakością. Tło tętniło życiem. Nie było w ogóle pustych przestrzeni, a stojąc w miejscu można było zachwycać się pięknem krajobrazu - projektanci poziomów przeszli samych siebie.

Po wydaniu FLASHBACKA zaczął się moda na platformówki. Pojawił się sequel nieśmiertelnego PRINCE OF PERSIA (z cyfrą 2 w tytule), potem był LOST VIKINGS - platformówka, w której chodziło się trzema współdziałającymi ze sobą bohaterami naraz. Ukazała się również BLACK THORNE - gra mająca zastąpić nieśmiertelnego FLASHBACKA. Była bardzo dobra ale nie na tyle, żeby zdetronizować jedynego władcę.

PRINCE OF PERSIA 2

Pewnego razu mało znana firma Crack Dot Com stworzyła grę pod tytułem ABUSE, która da większości graczy była wielkim szokiem. Oto udało się stworzyć platformówkę lepszą od FLASHBACKA. ABUSE uznawana jest do tej pory przez większą część graczy na całym świecie za najlepszą platformówkę wszechczasów. Nowatorski system sterowania - ruchy bohatera za pomocą kursorów i celowanie bronią przy pomocy myszki - niesamowity klimat i grywalność nie pozwalały oderwać się od ekranu.

TEORIA DARWINA

Ostatnie klasyczne platformówki powstały w połowie lat dziewięćdziesiątych (COMIX ZONE, PITFALL). Dzisiaj rynek gier pecetowych jest zupełnie pozbawiony gier tego typu. Co się z nimi stało?

Odpowiedzi szukać należy w „szale 3D", który zapanował kilka lat temu wraz z nadejściem ery akceleratorów grafiki trójwymiarowej. Producenci gier zaczęli adaptować niemal każdy gatunek gier komputerowych do trzeciego wymiaru. Nie ominęło to platformówek.

Pierwszym objawem tej mody był FADE TO BLACK. W pewnym sensie wyprzedził nieco swoją epokę ponieważ pierwsze akceleratory dopiero miały się pojawić. FADE TO BLACK był krokiem milowym - po raz pierwszy mogliśmy oglądać platformówkę w trójwymiarze. Dynamiczna kamera stwarzała niesamowity klimat. Filmowała bohatera z trzeciej osoby - kogoś kto biegł w określonej odległości za bohaterem. Kamera zawsze starała się pomagać graczowi i ustawiać się tak, aby pole akcji było jak najlepiej widoczne. Efekt był miażdżący! Wszyscy pasjonaci w FADE TO BLACK nie wiedzieli jeszcze, że to początek końca klasycznych platformówek.

Pierwszym kompletnym przeniesieniem idei gier platformowych do trójwymiaru był TOMB RAIDER. O ile w FADE TO BLACK między poziomami przemieszczaliśmy się windą, to w TOMB RAIDER mogliśmy już samodzielnie się wspinać. Przygoda oprawiona była karkołomnymi skokami, zapadającymi się platformami, realistyczną wodą itp. Gracz miał całkowitą swobodę ruchu zarówno w pionie jak i w poziomie. Fascynacja TOMB RAIDEREM całkowicie odciągnęła uwagę graczy od smutnej śmierci klasycznych platformówek.

FLASHBACK

Krooger

FLASHBACK powstał w 1992 roku. Był pierwszą platformówką o mocno rozbudowanej fabule. Szybka akcja z dużą ilością strzelania i niesamowitą grafiką nie nudziła się wcale. Po raz pierwszy można było złapać się półki na wyższym poziomie podczas biegu, co czyniło grę dużo bardziej dynamiczną od pozostałych. Można było się turlać (nawet w biegu) i rozmawiać z niektórymi postaciami.

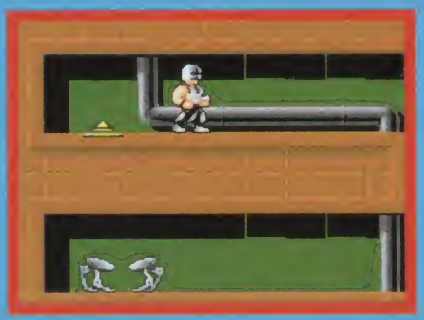
FLASHBACK nie był stricte zręcznościową platformówką. Czasami trzeba było przetransportować jakiś przedmiot, czy aktywować włącznik. Wszystko jednak było na tyle proste, urozmaicone i intuicyjne, że nikogo nie zniechęcało. Wspaniałe tła i płynna animacja bohatera na długo pozostały niedoścignionym wzorem dla innych gier.

ABUSE

Krooger

ABUSE ukazał się na początku roku 1996 i od razu rzucił graczy na kolana. Największą innowacją był system sterowania. Bohater kierowało się kursorami, a do stworów celowało myszką. Po raz pierwszy można było biec przed siebie i strzelać za plecy. Gra była najbardziej dynamiczną platformówką, jaka kiedykolwiek się ukazała. W Internecie dostępne były setki nowych poziomów, które powstawały dzięki wbudowanemu w grę edytorowi.

ABUSE niesie za sobą gigantyczną dawkę grywalności i klimat rozgrywki nie porównywalny z żadnym innym. Chodzą słuchy o drugiej części ABUSE, która ma być w 3D! W projekt na szczęście nie jest zamieszany żaden z programistów tworzących pierwszą część. Ludziom którzy wymyślili taką bzdurę, życzę wszystkiego najgorszego na drodze tworzenia ABUSE 3D.



ELECTRO BODY

Krooger

ELECTRO BODY to pierwsza polska platformówka na peceta. Ukazała się w roku 1993, w czasie gdy rynek pecetowych gier komputerowych przeżywał swój złoty okres. ELECTRO BODY miał interesującą grafikę i... próbki digitalizowanej mowy, co było wtedy nowością. Gra zyskała popularność również dlatego, że bohater przypominał z wyglądu Robocopa.

Dla mnie gra miała pewne wady: była mało dynamiczna i jakby hermetyczna. Za dużo było chodzenia, a za mało strzelania - bohater poruszał się wolno, a skakał ospale. Tylko jego giwera po uzbieraniu odpowiedniej ilości baterii wymiatała wszystkich dookoła. Gra była dla mnie miłym polskim akcentem i potwierdzeniem teorii głoszącej, że „Polak potrafi"

HEART OF DARKNESS

Yanoos

Ta gra zaraz po wydaniu (koniec roku 1998) budziła lekką irytację - były to już czasy akceleratorów graficznych, wydajnych procesorów i wysokich rozdzielczości, a tu nagle dostaliśmy coś, co wyglądało archaicznie, żeby nie powiedzieć - prymitywnie. Grę zaczęto przygotowywać sześć lat wcześniej, co widać było doskonale.

Okazało się, że Serce Ciemności to doskonała platformówka w starym stylu. Wędrówka w prawą stronę, różne bronie, wspinaczka, skoki i czołganie - klasyczny zestaw czynności. Gra była dopracowana, elementy zręcznościowe i logiczne zostały przemyślane i wyważone. Z wypiekami na twarzy oczekiwało się na kolejny etap czy filmik posuwający fabułę do przodu (było ich ponad pół godziny). Muzyka uważana jest dziś za arcydzieło.

HEART OF DARKNESS - niepozorna i archaiczna, do dzisiaj jest jedną z moich ulubionych gier.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEY
ODDWORLD: ABE'S EXODUS

Yanoos

Dwie gry ze świata Oddworld to żelazna klasyka gier platformowych - wielu z nas do dzisiaj stara się pomóc Abe'owi, grając z taką samą przyjemnością, jak dwa lata temu. Właściwie dlaczego? Ano dlatego, że obie części posiadają wszystko, co cechować powinno tytuły ponadczasowe: główną rolę powierzono kompletnemu fajtłapie, który odkrywa niespotykane w innych grach wyzwania zręcznościowe i logiczne. Przedniej zabawy starcza na dziesiątki godzin.

Ostatnim elementem, który uzupełni naszą listę przymiotów produkcji ponadczasowej są wnętrza fabryk Glukkonów i wspaniałe krajobrazy Oddworld, które robią kolosalne wrażenie. Przerywniki filmowe jeszcze długo mogą być wzorcem. Aha, zapomniałbym... cholerne Scraby, Paramity i Sligowie nieodmiennie budzą we mnie dreszcz odrazy.

ARCAT

ZAĆMIENIE CZARNEGO SŁOŃCA

Oto przed Wami kolejna gra z gatunku RPG. Macie już dość? Nie? To świetnie, bo naprawdę szkoda byłoby, aby tak ciekawa pozycja umknęła uwadze graczy. Co tu dużo mówić — przeczytajcie, zagrajcie i osądźcie sami. Mam tylko nadzieję, że produkt Niemców z Westka Entertainment spodoba się Wam przynajmniej w połowie tak, jak spodobał się mnie.

Gra osadzona jest, jak można się domyślić, w świecie fantasy, w krainie zwanej — a jakżeby inaczej — Arcaterą. Niestety, nad księstwem owym zebrały się czarne chmury. Mroczne siły zdecydowały się zburzyć ład i porządek, panujący tutaj od lat. Mroczna organizacja, kryjąca się pod wiele mówiącą nazwą Czarne Słońce, czyni wszystko, aby usunąć prawowitego władcę, księcia Faltora Ax Kathora. Rozpoczyna się zatem czas intryg, morderstw i kradzieży. Ulice Senory, siedziby księcia, już wkrótce spłyną krwią niewinnych ludzi, jeśli słudzy mroku nie zostaną powstrzymani. A czas upływa nieubłaganie i niestety działa na ich korzyść.

Właśnie w tym momencie pojawia się u bram miasta nasz bohater i, jak łatwo wywnioskować, jest on jedyną we wszechświecie osobą zdolną do powstrzymania zła. Jeśli zawiedzie, jęki i krzyki mordowanych i torturowanych będą nieść się jak Arcatera długa i szeroka.

Aby do tego nie dopuścić, nasz dzielny heros musi wykonać trzy zadania. Są to: zniszczenie wspomnianego wcześniej Czarnego Słońca, wyeliminowanie niejakiego Roga Gwenuara, lokalnego opryszka i zabójcy, współpracującego ze Słońcem, oraz rozwiązanie zagadki książęcego berła, symbolu władzy sądowniczej, które zostało w tajemniczych okolicznościach skradzione.

Oczywiście oprócz wymienionych wyżej będzie mógł zabrać się także za zadania poboczne. Ich wykonanie nie jest wprawdzie konieczne do ostatecznego zwycięstwa, jednak mieszkańcy Senory mogą w dowód wdzięczności dostarczyć ciekawych informacji bądź zaoferować inną pomoc w zwalczaniu sług ciemności. Należy jednak pamiętać, że na uratowanie Arcatery jest bardzo niewiele czasu. Tylko trzy tygodnie dzielą krainę od zagłady. Nie jest więc rozsądne rzucać się w wir „sąsiedzkiej" pomocy, zapominając jednocześnie o głównym celu gry.

Teraz może trochę o tym, co widać i co słychać.

Graficznie gra prezentuje wysoki poziom. Poszczególne lokacje zostały wykonane bardzo precyzyjnie, szczegóły zaś znakomicie dopasowano do charakteru miejsca, w którym nasz bohater aktualnie się znajduje. W dzielnicy slumsów przeważają zapyziałe, walące się rudery, brudne ulice, zaś wałęsające się tu i tam zapchlone kundle są na porządku dziennym. Obraz nędzy i rozpaczy, w dodatku bardzo sugestywny. W bogatszych rejonach miasta, co jest zupełnie zrozumiałe, sytuacja przedstawia się inaczej. Przystrzyżone trawniki, czysto, schludnie i miło.

Natomiast krajobrazy, pomijając ich bardzo dobre wykonanie, są po prostu piękne. Cudowne równiny, lasy, doliny. Sam przez kilka dobrych minut szwendałem się po okolicy tylko po to, aby podziwiać widoki. Taki mały rajd krajoznawczy. Naprawdę warto.

Do części dźwiękowej też nie można się przyczepić. Co się od razu rzuca w oczy (a raczej uszy), to rewelacyjne wprost dopasowanie lektorów do postaci przez nich odtwarzanych. Do tego podkład muzyczny bardzo dobrze komponuje się z obrazami i dyskretnie podkreśla aktualną sytuację. Podczas wizyty w karczmie słychać skoczną muzykę, przeplataną gwarem podpitej gawiedzi. W trakcie walki muzyka jest głośniejsza, rzekłbym „cięższa", bardziej żywa, a gdy na

ERA

Red Hiney

Ocena: 7

Producent: Ubi Soft

Wymagania minimalne: P233, 64MB RAM, karta 3D, 900MB HDD (Jezu!)

\+ fabuła, grywalność, wypośrodkowany poziom trudności

− momentami opierdliwy interfejs

www.arcatera.com

przykład wędrujemy po lesie, podkreśla jego mroczny nastrój. Po prostu perfekcja w każdym calu.

Samo prowadzenie rozgrywki nie nastręcza większych trudności, zwłaszcza po pewnym treningu. Interfejs jest wprawdzie intuicyjny, lecz, jak to mówią, diabeł tkwi w szczegółach. Zdarza się, że aby porozmawiać z jakąś postacią, trzeba ganiać za nią przez pół miasta albo dlatego, że stoi zbyt daleko i kursor jej „nie łapie", albo dlatego, że właśnie kończymy poprzednią rozmowę irytującą serią pożegnań i pozdrowień: (Tutaj mała dygresja — trzeba zauważyć, że postacie niezależne stale gdzieś się przemieszczają, zajęte własnymi sprawami i problemami). Do wszystkiego jednak można się przyzwyczaić, a po kilkudziesięciu minutach gry nie zwraca się już uwagi na takie bzdety.

Powiedzmy sobie więcej o komunikowaniu się z innymi postaciami. Zastosowano tutaj całkiem ciekawe rozwiązanie, urozmaicające prowadzenie rozmów. Otóż do tej pory we wszelkiego rodzaju grach przygodowych czy RPG można było w nieskończoność prowadzić konwersację, drążyć tematy aż do bólu. W ARCATERZE niestety (a może na szczęście) już tak się nie da. Podczas rozmowy widoczne są dwa bardzo istotne wskaźniki: cierpliwości i irytacji. Jeśli cierpliwość rozmówcy spadnie do zera bądź też jego wytrzymałość nerwowa zostanie przekroczona, dalsza rozmowa stanie się niemożliwa. Obrażony, tudzież zniecierpliwiony osobnik odejdzie i ponowne próby wyciągnięcia z niego ważnych informacji spalą na panewce. W skrajnym przypadku może nawet dojść do rękoczynów! Przyznam, że nie spotkałem się wcześniej z takim sposobem prowadzenia dialogów. Z pewnością jest to całkiem ciekawe urozmaicenie „w tym temacie".

Znamienny jest również fakt, że podczas rozgrywki nie mamy zbyt wielu okazji do walki, a wszelkie próby wszczęcia rozróby w mieście kończą się najczęściej brutalną interwencją straży miejskiej, co prowadzi niemalże w 100 proc. do śmierci. Oczywistym wydaje się także fakt, że wymachiwanie żelastwem w środku dnia na zatłoczonej ulicy to proszenie się o kłopoty. W tej grze pracujemy przede wszystkim głową, a dopiero w drugiej kolejności stalą, chociaż oczywiście co pewien czas użycie miecza czy topora jest niezbędne. Zatem rozsądek przede wszystkim, mości panowie (i panie)!

Na koniec kilka słów podsumowania. Gra jest bardzo sprawnie zrealizowana, trudno dopatrzyć się w niej jakichś rażących błędów natury czysto technicznej. Również pod względem merytorycznym wszystko jest bez zarzutu — fabuła spójna i dość dobrze przemyślana. ARCATERA ma ponadto w sobie to „coś", czego wielu grom brakuje, a co nie pozwala od niej odejść aż do ukończenia przygody. Wraz z postępami w grze dają o sobie znać chęć rozwiązania kolejnych zagadek oraz pragnienie rozwikłania zaplątanej ponad wszelką miarę intrygi.

ARCATERĘ zdecydowanie polecam, jednak ostateczny sąd wydacie wy, drodzy gracze. Jestem jednak pewien, że będzie on pozytywny.

...w lesie...
...w ciemności...
...we śnie...
www.bwp.play-it.pl

CRIME

DO YOU SPEAK POLISH?

Yanoos

W zapowiedzi gry CRIME CITIES (lutowy „Reset"), pisałem, że prace nad nią trwają już trzy lata i że Techland właściwie kończy realizację ambitnego projektu. Prognozowałem, że w marcu gra powinna być w sklepach. Od tego czasu minęło siedem długich miesięcy. Wreszcie, mocno spóźniona, dotarła do Red_Akcji pełna wersja CRIME CITIES. Okazała się być grą nieco inną, niż wynikało to z zapowiedzi, nadal wartą jednak uwagi.

Pomysł na zabawę pozostał ten sam - jako kierowca (pilot) jednego z trzech latających pojazdów, przypominających nieco samochody, wykonać musimy serię zadań mniej lub bardziej powiązanych z głównym wątkiem fabuły. Przez cały czas pozostajemy w naszym latającym, uzbrojonym cacku, mogąc oglądać je ze środka, z boków, z góry, z tyłu i kilku innych perspektyw. Nie możemy z niego wysiadać i nawet, gdy zabrać musimy pojedynczą osobę, podlatujemy tylko do zaznaczonego budynku. Za wypełnione misje otrzymujemy pieniądze, które przeznaczamy na uzupełnienie amunicji, osłon, dokupienie różnych rodzajów broni, dopalaczy i generalnie podrasowanie maszyny (wybór jest spory i powiększa się jeszcze w czasie gry). Z biegiem zabawy przeciwnicy także są coraz lepiej uzbrojeni i opancerzeni, więc pozostaje tylko odpowiednio dobrać i unowocześniać arsenał.

CRIME CITIES jest tak naprawdę zręcznościową strzelanką FPP, z tym, że zamiast biegającą postacią sterujemy hiper-zwrotnym pojazdem latającym. Twierdzenie to potwierdza fakt, że sterowanie jest najłatwiejsze w klasycznym, FPP-owym układzie klawiatury (mysz + klawisze). Pewnie dlatego, że nasz pojazd nie przypomina znanych maszyn latających - nie działa na niego grawitacja i siły bezwładności. Potrafi zawisnąć do góry nogami, latać tyłem i błyskawicznie skręcać w każdej płaszczyźnie. W efekcie otrzymujemy, jak wspomniałem, dynamiczną strzelankę w pełnych trzech wymiarach. Jednym z najważniejszych manewrów w grze jest strafe'owanie na boki, a pomocny okazuje się być oryginalny sposób naprowadzania na cel.

Autorzy gry starali się chyba stworzyć grę nieco inną albo przynajmniej rozproszyć wspomniane wrażenie. Świadczy o tym dość ciekawa fabuła, obejmująca razem z zadaniami pobocznymi (nie związanymi z głównym wątkiem) ponad sto rozmaitych misji. Zlecenia, które otrzymujemy (możemy przyjąć je lub nie) najczęściej są ciekawe, choć trzy czwarte z nich kończy się soczystą rozwałką od kilku do kilkunastu wrażych maszyn, działek czy budynków. Reszta ma za zadanie urozmaicić zabawę. Czasami trzeba kogoś albo coś gdzieś podwieźć (przesyłkę, jakiegoś gościa na lowisko, bandytę na... napad na bank), coś załatwić lub obezwładnić specjalnym działkiem jakiś pojazd. Możemy wziąć nawet udział w wyścigu. Niestety, duża część misji pobocznych jest dołożonych na siłę albo po prostu bzdurnych. Przykład - lecimy nad monotonną równiną kupę czasu ochraniając profesorka, bo odkrył on podobno miasto starożytnej rasy. Nudno, lecimy, nic się nie dzieje - może przynajmniej to miasto będzie fajne. Nagle facet wyprzedza nas o dwa kilometry (nie da się go dogonić), krzyczy, że widzi coś niesamowitego i znika. Lecimy jego śladem i widzimy jedynie szarobury i płaski ląd. Gdzie to miasto? Gdzie wrak? Podobnych naciąganych historii jest więcej.

Trzeba jednak przyznać, że misje przynajmniej nie są ułożone liniowo. Jeżeli wykonamy zadanie dla jakiegoś bossa, zleci nam następne i poleci znajomym. Jeżeli zawalimy sprawę, guzik ze współpracy. Możemy przyjąć zlecenie od gangu - bę-

CITIES

dzie gniewała się policja (Starpol). Gdy pracujemy dla Starpolu, walka z gangsterami jest nieunikniona. Mimo sensownego układu i charakteru misji i tu znalazły się niedoróbki. Gdy wykonujemy oficjalną misję Starpolu i przypadkiem zniszczymy pojazd cywilny, policja z całego miasta stara się nas upolować, pędząc sforą i grzejąc z luf. Gdy uda nam się mimo wszystko to zadanie wykonać, otrzymujemy gorące podziękowanie Starpolu i... nadal mamy radiowozy na plecach. Na szczęście wymienione usterki nie psują zbytnio zabawy, trzeba po prostu na to uważać.

Tym, co czyni CC grą oryginalną, jest oprawa wizualna. Już beta pokazywała ogromne możliwości engine'u gry - wersja ostateczna sytuację jeszcze polepsza. Miasta, w których dane jest nam walczyć, są wielkie. Budynki nieraz mają na oko sto kilkadziesiąt

Ocena: 7

Producent: Techland

Wymagania minimalne: P200, 32MB RAM, akcelerator 3D

metrów wysokości (a może i ponad dwieście), co przy imponującym obszarze sprawia, że jest gdzie polatać. Poza tym metropolie przynajmniej w górze wyglądają na bardzo ruchliwe. Po kilkunastu poziomach komunikacyjnych mkną setki (tysiące?) pojazdów, spieszących gdzieś w swoich sprawach. Przestrzeń patrolują radiowozy Starpolu, spotkać można też grupy agresywnych bandziorów (przynajmniej dopóki wszystkich nie wystrzelamy). Gdzieniegdzie majestatycznie przepłynie nawet ogromny bilboard z Chinką z filmu «Blade Runner». Szkoda, że chodniki są wymarłe - nie ma żadnych pieszych ludzi. Wszystkich stać na fruwający samochód?

Miasta w CC są bardzo mroczne, wiecznie ciemne, często pada w nich deszcz. Co bardziej ruchliwe «ulice» są bardzo kolorowe, upstrzone reklamami, neonami i jasno oświetlone, jednak im bliżej przedmieść, tym smutniej. Poza miastem nie ma kompletnie nic, poza szarą wodą lub burą, płaską ziemią.

Warto dodać, że gra chodzi nieźle nawet w okolicach minimalnych wymagań (byle RAM-u było więcej).

Przyznam, z początku gra podobała mi się mniej, jednak drugie i trzecie miasto, a także rozwój fabuły spowodowały, że zabawa mnie wciągnęła. Przeszkadzał jedynie brak jakichkolwiek statystyk - po kolejnej mega-walce z tabunami wrogów nie dowiemy się, ile strąceń zaliczyliśmy. Sympatycznie wygląda także multiplayer, choć skromny wybór trybów zabawy (trzy sztuki, w tym DM singlowy i DM grupowy) nieco psuje wrażenie.

Mimo kilku niedoróbek decyduję się jednak dać CC ocenę stosunkowo wysoką. Nie jest to dzieło ponadczasowe, jednak gra się przyjemnie, a emocji nie brak. Miła zabawa w niezłym stylu, i tyle.

Aha, i jeszcze jedna rzecz - grę zrobili Polacy całkowicie po polsku (nieźle to wyszło), więc dlaczego kupujemy ją pod angielskojęzycznym tytułem?

ZBYT OSTRO, DROGI PANIE

Myślę, że Yanoos zbyt ostro potraktował tę grę. Bawiłem się nią równie długo i uważam, że zasługuje na wyższą ocenę. Dużo bardziej podobały mi się zadania stawiane graczowi. Część z nich tworzy główną fabułę gry i robi to w sposób doskonały. Misje są logicznie powiązane, zaskakują zwrotami akcji i niecodziennymi wyzwaniami. Zadania, które nazywam pobocznymi, są doskonałym uzupełnieniem fabuły. Stanowią ciekawą odskocznię od głównego wątku, są przemyślane i oryginalne.

Jeszcze jednym aspektem, który doceniłem bardziej, jest fakt, że autorom udało się stworzyć spójny, interesujący świat, w którym swoje miejsce znaleźć musi gracz. Jest to świat bezwzględnych gangów, policji, która nie waha się „obejść" prawa, wpływowych bossów zlecających zadania i mogących pchnąć do przodu lub zahamować karierę.

Miasta tworzone przez engine gry są naprawdę niesamowite, mroczne i ogromne, a oprawa graficzna całości to najwyższa klasa. No i te gonitwy między wieżowcami... Moja ocena - 8,5.

Krooger

SYDNEY 2000

NOWA DYSCYPLINA OLIMPIJSKA — ŁUPANIE W KLAWISZE

W chwili, gdy piszę te słowa, do rozpoczęcia Olimpiady pozostały już tylko dwa tygodnie. Największe medialne wydarzenie roku nadciąga pełną parą, a temperatura oczekiwania wzrasta z każdym dniem. Co dzień w wiadomościach sportowych usłyszeć można: „Do Olimpiady pozostało już tylko..." Czy może być lepszy moment na wydanie oficjalnej gry całej tej imprezy? Oczywiście, że nie.

Dzieła tego podjęła się firma nie byle jaka, bo Eidos. Ma ona ewidentny kompleks na punkcie gier sportowych (względem E. A. Sports) i gdy tylko może, stara się zaskoczyć konkurencję. Od kilku lat próbuje dogonić ją na piłkarskiej niwie, jednak rezultaty nie są dobre. To dlaczego nie spróbować by z olimpiadą? No i właśnie, tuż przed samą imprezą dostajemy do łapek SYDNEY 2000, grę dobrą, ciekawą, lecz nie pozbawioną kilku wad.

Intro nie jest imponujące. Takie tam zwyczajne filmidło, a i plansze z początku zaskakują. Bo niby gra zapowiada się monumentalnie, a tu raptem kilka opcji, żadnych błysków, świzdów, gwizdów... Po prostu kilka pól do klikania. Na początku warto się zapoznać ze sposobami kontroli zawodników. Po pierwsze dlatego, że niektóre dyscypliny wymagają innych ruchów niż pozostałe, a po drugie — bo po raz kolejny zaszokuje nas ascetyzm formy. Bez żartów: do obsługi każdego gracza wystarcza pięć klawiszy, w tym cztery od kierunków. Uprzedzę jednak pytania — tylko pozornie łatwo jest kierować zawodnikami. Podczas zawodów dochodzi jeszcze kilka innych zmiennych.

Wybór opcji gry też nie oszołamia. Jeśli chcemy, możemy rozegrać olimpiadę, potrenować, współzawodniczyć (do ośmiu graczy na konsoli) lub rozerwać się za pomocą kilku przygotowanych schematów. Dopiero po głębszym wejściu w opcje widać, że symulacja jest bardziej skomplikowana. Do dyspozycji mamy dwanaście dyscyplin olimpijskich. Nie wiem jak inni, ale ja uważam, że to stanowczo za mało. Co prawda są to niejako przedstawiciele pewnych grup dyscyplin, jednakże nie mogę pojąć, jak mogło zabraknąć miejsca dla skoku o tyczce, zapasów czy choćby judo. O grach zespołowych nie wspomnę, bo zdaje sobie sprawę ze złożoności tychże.

No, ale nie wybrzydzajmy, nie jest tak źle. Zaproponowano nam 100 metrów mężczyzn, skok wzwyż, rzut oszczepem, podnoszenie ciężarów, 110 metrów przez płotki, strzelanie do rzutek, trójskok, rzut młotem, kajaki górskie, pływanie 100 metrów stylem dowolnym (czyli de facto crawlem), kolarstwo torowe i skoki z wieży do wody. Przyznajmy, mimo ilościowej mizerii, wybór dyscyplin nie jest najgorszy.

Nim jednak wystąpimy na olimpiadzie, musimy sporo potrenować. Po pierwsze po to, by obyć się trochę z klawiszami, po drugie — by zdobyć kwalifikacje. A nie jest to proste. Nim przystąpimy do walki, zadbajmy o swoją sprawność. Atrakcją jest laboratorium do badania wydolności organizmu. W owym laboratorium musimy przebiec odpowiednio dużo i podnieść całkiem sporo ciężarów w bardzo krótkim czasie, a to tylko po to, by poprawić swoją sprawność i mieć jakiekolwiek szanse w kwalifikacjach. Fajne jest też rozwiązanie treningowe, polegające na ściga-

Ocena: 6

Producent: Eidos

Wymagania minimalne: PZ-266, 32MB RAM

niu się z własnym cieniem, a konkretnie — z cieniem naszego najlepszego rezultatu. Wiadomo, nic tak nie dodaje adrenaliny, jak współzawodnictwo.

Sterowanie zawodnikami w poszczególnych dyscyplinach różni się w sumie dość nieznacznie. Generalną zasadą jest naprzemienne nawalanie w klawisze bądź dynamiczne merdanie joystickiem. W tym miejscu zawiodłem się po raz drugi. Wydawało mi się bowiem, że od czasu gry DECATHLON na Atari 800XL coś się w tej sprawie zmieni. A tu skucha. Okazuje się, że mordowanie klawiatury lub joysticka jest nadal w modzie. Panowie konstruktorzy, ruszcie dynią! We wszelkiego rodzaju biegach, skokach, rzutach i pływaniu największą trudność sprawia stukanie w klawisze. Są jednak i dyscypliny bardziej techniczne, na przykład skok wzwyż, w których oprócz uzyskania dużej szybkości należy jeszcze w odpowiednim momencie wyskoczyć i podnieść nogi. Co ważne, o tego typu technicznych niuansach informują tablice wprowadzające. Jeszcze bardziej skomplikowane jest strzelanie do rzutków. Trzeba mieć naprawdę dobry refleks, oko i czucie, by w pierwszych dziesięciu grach trafić choć jedno latające „coś". A już szczytem techniki jest skok z wieży. Tutaj do wyboru mamy kilkanaście kombinacji odpowiednio punktowanych skoków. Sami wybieramy, jak skaczemy. Oczywiście, im trudniejsza kombinacja, tym więcej punktów, ale na początek wykonajcie zwykły skok na banię i przekonacie się, że to wcale nie takie proste. A wysoko punktowane skoki to już zabawa na co najmniej kilkanaście godzin.

No właśnie, tu dochodzimy do głównego atutu gry, czyli grywalności. Większość dyscyplin, mimo tylko pięciu klawiszy obsługi, to twarde orzechy. Trzeba sporo namęczyć się zarówno przed samą grą (dbajcie o sprawność!), jak i podczas zawodów. Opanowanie do perfekcji wszystkich dyscyplin zajmie wam czas przynajmniej do Bożego Narodzenia i dostarczy wiele frustracji.

Graficznie i animacyjnie gra przedstawia się także bardzo dobrze. Już dawno przyzwyczailiśmy się do tego, że gry Eidosu są eleganckie, a bohaterowie poruszają się naturalnie i z gracją. Tak jest i tym razem. Zawodnicy poszczególnych dyscyplin wyglądają naprawdę dobrze, a ponadto ich ruchy są niemal identyczne z rzeczywistymi. Dodatkowo atrakcyjnie wyglądają wszelkie zachowania — czy to oznaki zniechęcenia, czy też radości z uzyskanego wyniku. Obiekty sportowe są dopracowane, choć rokokowych ozdobników nie znajdziecie. Fajnie wygląda też publiczność, żywiołowo reagująca na sukcesy i porażki zawodników. Duże brawa należą się za pracę kamer (ponad 600 ujęć!!!). Poszczególne konkurencje są świetnie pokazane, a jakby tego było mało, to do dyspozycji są jeszcze powtórki.

Niestety, warstwa audio jest słabiutka i ogranicza się jedynie do „naturalnych" odgłosów i bełkotu komentatorów, niejakich Dwighta Sonesa i Marty'ego Liquori. Żadnych muzyczek, melodyjek... Ale cóż, zdążyłem się już przyzwyczaić do tego, że ignoruje się nasze uszy.

Podsumowując, nie da się ukryć, że przed Eidosem jest jeszcze długa droga do samozadowolenia. Choć gra nie ma większych błędów, wydaje mi się, że pewne rzeczy są nie do końca przemyślane i że w paru punktach autorzy poszli na skróty. Po pierwsze i najważniejsze - brakuje wielu dyscyplin. Zbyt wielu. Po drugie - wybór opcji nie jest oszałamiający. Przydałoby się popracować jeszcze trochę. Po trzecie - niezbędne wydaje się być wynalezienie nowego sposobu napędzania zawodników. Łupanie w klawiaturę bądź zarzynanie joysticka to nie jest najlepsze rozwiązanie. Pochwalić należy jednak grywalność, a także grafikę i animację, której rzeczywiście niczego nie można zarzucić.

Aha, i jeszcze jedno: grając w SYDNEY 2000 nie miałem poczucia uczestniczenia w czymś wyjątkowym.

H FE . AAv . yK

HEAVY METAL jest grą typu FPP czyli taką, w której obserwujemy akcję z perspektywy trzeciej osoby. Jest to dosyć ciekawe rozwiązanie, gdyż FAKK 2 zrealizowano na silniku QUAKE III, czyli gry, w której akcja widziana jest oczami bohatera. Jak się jednak okazuje, ten nowoczesny engine i tu spełnia swoją rolę doskonale.

Po przeczytaniu informacji prasowych i obejrzeniu wyselekcjonowanych przez producentów zdjęć z gry spodziewałem się po HEAVY METAL rozgrywki na najwyższym poziomie, krwawej, brutalnej i niesamowicie dynamicznej trójwymiarowej zręcznościówki - czyli czegoś w stylu NIGHTMARE CREATURES. Dosyć mam już połętania się Larą po labiryntach i szukania kluczy czy dźwigni. Engine choćby ze względu na swoje pierwotne wykorzystanie zobowiązuje. Fragow!

Niestety, nie wszystkie moje oczekiwania się spełniły, ale na szczęście nie zraziłem się tym. Dlaczego? Po pierwsze - to doskonała i przemyślana gra. F.A.K.K. 2 nie jest dynamiczna w takim stopniu, w jakim sobie ją wyobrażałem, ale na tyle krwawa, że można jej to wybaczyć. Walcząc z przeciwnikiem można pozbawić go głowy, kończyn czy po prostu posiekać na kawałki - wystarczy zresztą spojrzeć na obrazki. Ze względu na niedużą liczbę potworów walczących z tobą jednocześnie i małą częstotliwość ich występowania rozgrywka nie jest hiper-dynamiczna, ale na pewno bardzo wciągająca.

F.A.K.K. 2 z pewnością nie jest czystą zręcznościówką - grę przyjmą z otwartymi ramionami wszyscy miłośnicy TOMB RAIDERA, ponieważ główne założenie rozgrywki jest podobne. Autorzy większy nacisk postawili na element przygodowy, niż zręcznościowy. Rozwiązano to na szczęście nieco inaczej, niż w TOMB RAIDER, gdzie elementem przygodowym było odnalezienie przedmiotu, dźwigni czy jakiegoś klucza. Tu przygoda jest bardziej rozbudowana. Zaczynamy pod własnym domem w krainie Eden i rozmawiamy z napotkanymi osobami. Możemy wstąpić choćby do tawerny, dowiadujemy się, że coś jest nie tak - grad dziwnych meteorów uderza w powłokę ochronną częściej niż dotychczas i ludzie są zaniepokojeni. Później okazuje się, że meteory przebiły się przez osłonę i wykazują właściwości mutagenne. Okoliczne zwierzęta stają się groźne dla otoczenia, nawet wielkie zmutowane pszczoły atakują mieszkańców. Julie jako jedyna w Eden, krainie spokoju i harmonii, posiada broń, więc tylko ona jest w stanie rozwiązać zagadkę dziwnych mutagennych kamieni.

Wszystko dzieje się z naszym udziałem, cały czas jesteśmy jednym z elementów akcji. Tworzy to niesamowity klimat, który nie pozwala przerwać gry.

Jak w każdej grze „zabijacko-napadackiej" władamy różnego rodzaju orężem. Dotychczasowy standard ustalał, że aby sprawnie operować bronią powinno być jej około 10 sztuk, każda przypisana odpowiedniemu klawiszowi numerycznemu. Fakt ten ograniczał nieco pole do popisu programistów. Ograniczenie te ominięto w F.A.K.K. 2 bardzo sprawnie. Broń podzielona jest na 5 rodzajów: siekną, miotaną i tarcze, dwa rodzaje broni palnej i broń wybuchową, co daje razem 22 sposoby zabicia przeciwnika. Wśród oręża znajdujemy niemal wszystko, od zwykłego mieczyka po wielki świetlny, dwuręczny miecz, karabiny, piłę spalinową, miotacz ognia czy wyrzutnię rakiet, a do tego niektóre z broni dwuręcznych mają opcję dwóch

podano na cyberlaierzyku Reset CD 10/00

.MKE.T A2L

rodzajów strzału. Wybór jest naprawdę duży i urozmaicony, co docenią z pewnością wszyscy żądni walki gracze.

Novum w dziedzinie władania bronią, czy to palną, czy sieczną, jest fakt, że możemy włożyć ją zarówno do lewej, jak i prawej dłoni. Dwa pistolety, jeden pistolet i tarcza, a może tarcza i miecz - kombinacji jest wiele. Możliwość użycia dwóch broni jednocześnie (każda ręka przypisana odrębnemu klawiszowi) sprawdza się w walce znakomicie i jest bardzo skuteczna.

Wiele jest także rodzajów przeciwników, a są oni przy tym zazwyczaj bardzo wytrzymali i trudni do zabicia. Sekretem sukcesu jest sprawne władanie orężem - połączenie defensywnej siły tarczy z ofensywnym mieczem, zastosowanie odpowiedniego rodzaju broni na odpowiedniego przeciwnika czy podłożenie ładunku wybuchowego pod namolnego bossa - wszystkie te strategie trzeba wypracować podczas gry.

Grając w HEAVY METAL trudno choć na chwilę przestać zachwycać się krajobrazem. Ta gra jest po prostu piękna, zaś szczegółowość grafiki fenomenalna. Przemierzając świat gry nietrudno zauważyć, że dopiero teraz engine QUAKE III został wykorzystany w stu procentach, a ponieważ akcja jest wolniejsza niż w „kwaku", mamy czas by podziwiać piękno lokacji. Już na początku gry Julie stoi nad gigantyczną przepaścią, widać pagórki, drzewa, a nad krainą dwa księżyce. Wszystko to dopracowane do granic możliwości - niesamowity widok. Wstawki filmowe zagłębiające nas w fabułę generowane są przez engine (tak jak w grze SIN, autorstwa tych samych programistów) i mamy przyjemne wrażenie ciągłości akcji, w której bierzemy udział.

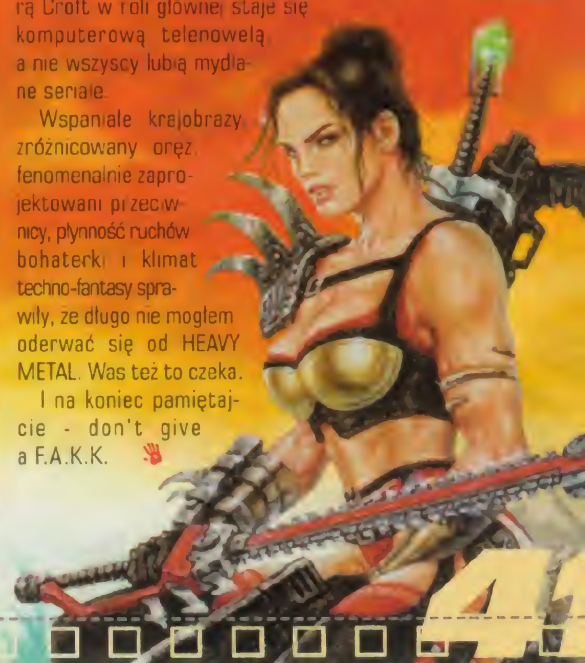
Z reguły jest tak, że to główny bohater jest postacią najbardziej dopracowaną graficznie - tutaj zerwano tu z tą zasadą i postanowiono, że wszystkie postacie występujące w grze będą na tym samym, najwyższym poziomie. Znakomicie buduje to klimat gry - rozmawiając z którymś z mieszkańców Edenu mamy wrażenie, że konwersujemy z osobą z krwi i kości, a nie zwykłym zlepkiem trójkątów i tekstur. Twarze, mimikę, ruch warg i gesty dopracowano do niespotykanego jeszcze poziomu. Wszystko jest tak zachwycające, że przez pierwszy poziom gry trudno mi było oddychać.

A propos zachwytów nie można nie wspomnieć o głównej bohaterce, Julie, która jest o niebo ładniejsza, bardziej naturalna i sprawniejsza fizycznie od Lary z TOMB RAIDERA. Już nigdy nie spojrzę na Larę „tym wzrokiem" (no chyba, że na jej ludzki odpowiednik) - teraz liczy się tylko Julie! To mocna osobowość, kobieta z charakterem, która jako obrończyni krainy Eden jest w stanie oddać życie za mieszkańców i zarazem swoich przyjaciół. Ciekawe, jaki odzew będzie ze strony pozostałych graczy, ale ja przewiduję rychłą emeryturę Lary. Zestarzała się już kobitka.

Mimo, że gra TOMB RAIDER CHRONICLES jeszcze się nie ukazała, mogę z całą pewnością powiedzieć, że nie będzie ona w stanie w żaden sposób zagrozić pozycji HEAVY METAL. Nastawiona na kasę seryjna produkcja gier z Larą Croft w roli głównej staje się komputerową telenowelą, a nie wszyscy lubią mydlane seriale.

Wspaniałe krajobrazy, zróżnicowany oręż, fenomenalnie zaprojektowani przeciwnicy, płynność ruchów bohaterki i klimat techno-fantasy sprawiły, że długo nie mogłem oderwać się od HEAVY METAL. Was też to czeka.

I na koniec pamiętajcie - don't give a F.A.K.K.



Ocena: 9

Producent: Ritual Ent.

Wymagania minimalne: Pentium II, 64MB RAM, 500 MB HDD, akcelerator 3D

Grywalność

Wymagania sprzętowe

www.fakkgame.com

Krooger

MILLENNIUM GAMES

NU, PAGADI SIERGIEJ!

PITer

Zrobiło się tłoczno na rynku gier lekkoatletycznych i w sumie nie ma się co dziwić. Olimpiada przecież za pasem (kiedy czytacie te słowa, to właściwie w toku). Jednak „ilość" nie zawsze równa się „jakość" i żadna z wydawanych obecnie symulacji lekkoatletycznych nie zachwyca. A MILLENNIUM GAMES, firmowane przez Sergeja Bubkę, tej smutnej sytuacji nie zmienia.

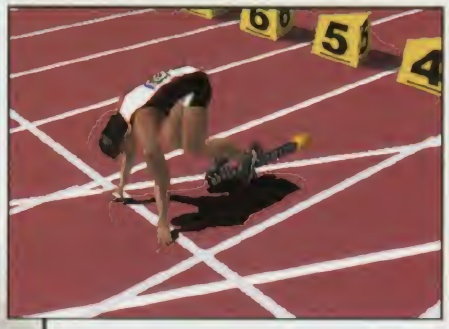
Na wstępie duży zarzut: gdy po raz pierwszy włączyłem grę, kompletnie nie wiedziałem o co chodzi. Dopiero kolejne kwadranse powoli zmieniały sytuację. Gdzie klikać, czym się poruszać, słowem - jaka jest podstawowa struktura gry. Jednak gdy doszedłem już do pewnej wprawy, spostrzegłem, że MILLENNIUM GAMES ma całkiem sporo możliwości.

Możliwe jest tzw. free play, czyli rozegranie dowolnej konkurencji bez związku z większą imprezą. Można rozgrywać kwalifikacje, brać udział w zawodach, konkurować z kolegami (multiplayer do ośmiu graczy), a także (a może przede wszystkim) szkolić się.

Na początku wykazałem się nie lada pychą i próbowałem grać kompletnie bez przygotowania. Okazało się jednak, że tak się nie da. Sterowanie zawodnikami w poszczególnych konkurencjach jest zbyt skomplikowane, dlatego też należy bezwzględnie zacząć od opcji szkolenia, w której to krok po kroku prześledzimy wszystkie ruchy we wszystkich dyscyplinach. Potem jest czas na indywidualne szkolenie, a dopiero na końcu - na współzawodnictwo. Wierzcie mi, bez tego będziecie tylko kląć.

Gra łączy w sobie także pewne elementy managera sportowego, jednak łapanie wszystkich srok za ogon nigdy nie wychodzi na dobre. Tak też jest i tym razem. W „centrum szkoleniowym" możemy (nawet powinniśmy) zajmować się naszą sprawnością atletyczną, sytuacją zdrowotną, umiejętnościami sportowymi oraz managmentem. Ogranicza się to jednak jedynie do mechanicznego przydzielania punktów poszczególnym sprawnościom i raczej denerwuje niż cieszy.

Pewną pociechą jest spory wybór dyscyplin, jednak tak naprawdę większość z dziewiętnastu konkurencji opiera się na bieganiu i nudzi się dosyć szybko. Do wyboru zaproponowano nam także 11 państw, wśród których takiego maleńkiego kraju jak Polska nie ma. Ze względu na obecność Bubki dziwi też brak Ukrainy, ale cóż zrobić. Ewentualną nudę przy bieganiu rekompensują bardziej techniczne dyscypliny, takie jak skok w dal, wzwyż, rzut dyskiem, skok o tyczce czy też rzut oszczepem. Opanowanie ich wszystkich niuansów zajmie wam z pewnością sporo czasu.



Niestety, ani grafika, ani animacja nie są na światowym poziomie. Co prawda nie dostajemy kompletnej mizerii, ale co najwyżej zwykłe średniactwo. Całość pokazywana jest w sumie tylko z piętnastu kamer, a szkoda, bo odpowiednia „realizacja" dodałaby wiele uroku. O warstwie dźwiękowej wspominać nie będę, bo jej prawie nie ma.

Na szczęście jest jeszcze coś takiego jak grywalność. I chociaż atmosferę psuje bezsensowne klikanie bądź walenie w klawisze, całość z pewnością dostarczy wiele atrakcji i emocji. Dobre i to. Ratuje to trochę średniaczy poziom MILLENNIUM GAMES, gry niezłej, lecz na pewno jeszcze nie bardzo dobrej. Może magiczna tyczka Siergeja coś tu w przyszłości zmieni...

Ocena: 45

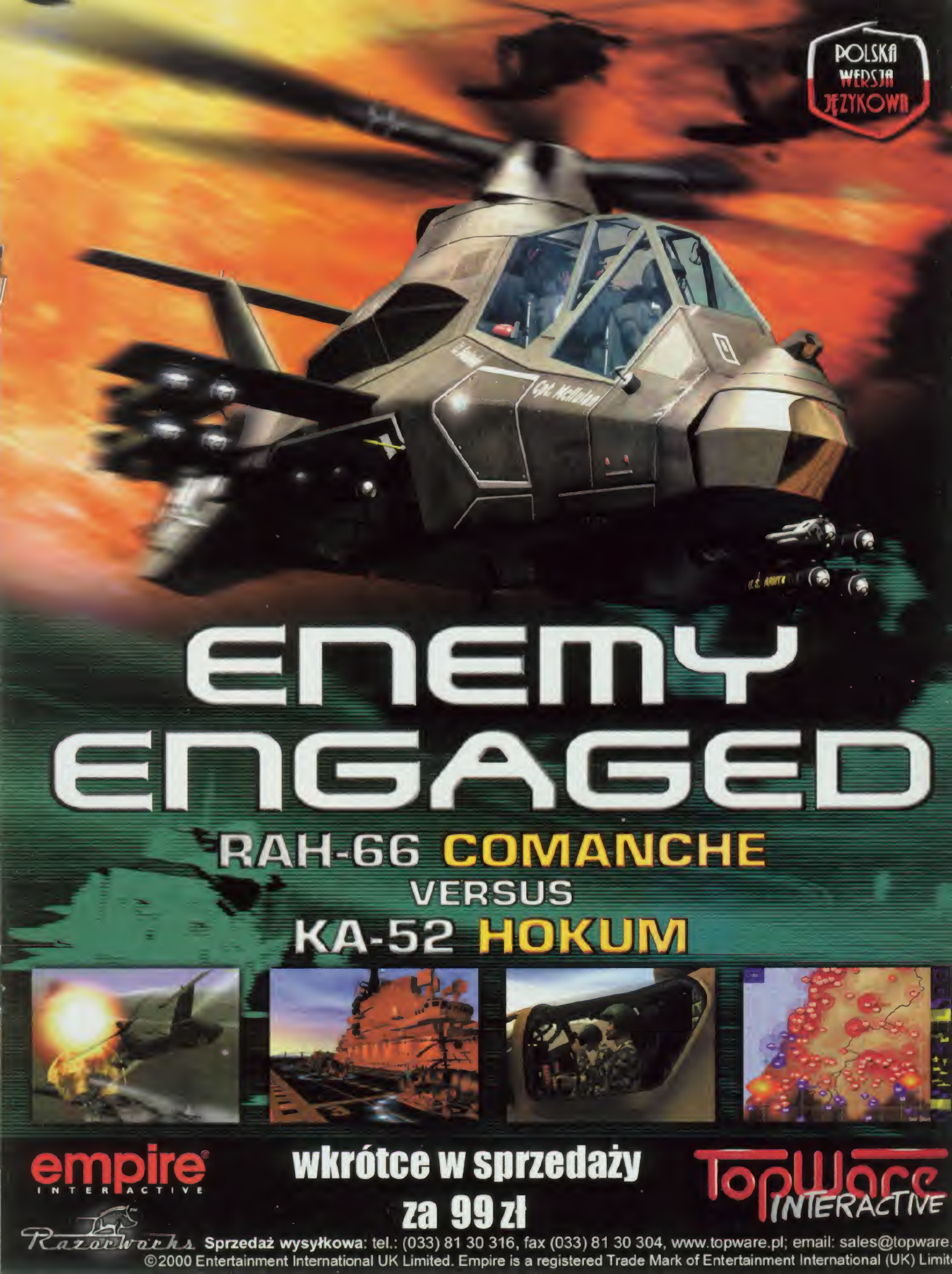
Producent: Midas Interactive

Wymagania minimalne: P 166, 24 MB RAM

Wysoki poziom trudności

Strona wizualna

http://www.gamesarena.com


POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
ENEMY ENGAGED
RAH-66 COMANCHE
VERSUS
KA-52 HOKUM
empire INTERACTIVE
wkrótce w sprzedaży
za 99 zł
TopWare INTERACTIVE
Razorworks
Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.
©2000 Entertainment International UK Limited. Empire is a registered Trade Mark of Entertainment International (UK) Limit

ULTRA-
NIE-REALISTYCZNY
SYMULATOR
BILARDA

CUECLUB

Już dawno nie trafiła na nasze twardziele żadna gra o bilardzie. Czy to dobrze, czy źle - nie wiem, wolałbym jednak, żeby produkty, które starają się zapełnić tą lukę, stały na nieco wyższym poziomie.

Do wad gry CUECLUB za chwilę przejdę, ale najpierw, na rozgrzewkę, napiszę parę słów o tym, co mi się tutaj podoba. Najciekawszy jest system rozgrywek. W CUECLUB znajduje się osiem wirtualnych klubów bilardowych, w których można porozmawiać i umówić się na grę z innymi bywalcami (piwa, nawet wirtualnego, nie ma). Prawdę mówiąc aż prosiło się, aby tymi bywalcami mogli być np. internauci, ale niestety, są to jedynie postacie sterowane przez peceta, gdyż oprócz zwykłego meczu dla dwóch osób siedzących przy jednym komputerze, CUECLUB nie oferuje absolutnie żadnego trybu multiplayer.

W tychże wirtualnych klubach bilardowych rozgrywamy kolejne mecze w „ósemkę", „dziewiątkę" lub „snooker", zależnie od wyników zdobywając lub tracąc reputację. Uwieńczeniem naszych wysiłków w danym klubie jest wygrana z jego szefem, dzięki której otrzymujemy kartę wstępu do kolejnego lokalu. Oprócz tego we wszystkich klubach organizowane są regularne turnieje, rozgrywane w systemie play-off. Droga do tytułu Arcymistrza Kija I Kulek jest bardzo długa i trudna. Najpierw trzeba wygrać wszystkie turnieje i pokonać szefów wszystkich ośmiu lokali, a dopiero potem stanąć do turnieju finałowego, w którym stawką jest tenże właśnie tytuł.

Niestety, w CUECLUB szwankuje to, co najważniejsze, czyli sama gra w bilard. Stół pokazany jest nie w trzech wymiarach, lecz od góry. Kiedy mierzymy, widzimy tor lotu białej bili w postaci pasa o szerokości równej średnicy bili, dzięki czemu od razu widać, czy przypadkiem po drodze nie zawadzi ona o inną kulę. Ponadto na tym pasie znajduje się imitacja białej bili. Możemy tą imitację ustawić dokładnie obok bili, w którą chcemy uderzyć, tak, aby obie wraz z łuzą tworzyły linię prostą. Taki strzał musi być celny. Super, szkoda tylko, że taki sposób celowania nie ma zupełnie nic wspólnego z grą w prawdziwy bilard, gdzie wszystko zależy od oka i pewnej ręki gracza.

Załóżmy jednak, że wykonalne jest celowanie z lotu ptaka. Wyobraźmy sobie na przykład, że bilardzista staje okrakiem nad stołem, układa kij w odpowiedni sposób i dopiero uderza. Niby abstrakcja, ale teoretycznie jest to możliwe. Ale niemożliwe jest uderzenie od dołu bili stojącej przy bandzie lub przy innej bili. A w CUECLUB nie ma z tym najmniejszego problemu. Odnoszę wrażenie, że autorzy gry zapomnieli, iż kij bilardowy jest czymś materialnym.

Te wpadki sprawiają, iż trudno uznać CUECLUB za realistyczny symulator gry w bilard. Znacznie lepiej prezentowała się choćby gra JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL, wydana półtora roku temu.

A tak naprawdę, między nami mówiąc, żadna gra nie zastąpi wycieczki z przyjaciółmi do prawdziwego klubu bilardowego.

Ocena: 45
Producent: Midas
Wymagania minimalne: Pentium 166, 32MB RAM
+ Ciekawy system rozgrywek, muzyka
- Brak realizmu
www.gamesarena.com

podano na cybertalerzyku Reset CD 30/00

RING

PIĘKNA GMATWA NINA

Marlowe

Od premiery gry RING minął już grubo ponad rok, ale w polskich sklepach pojawiła się ona dość niedawno. Jest to przygodówka, jakich w Cryo zrobiono niemało: widok z perspektywy pierwszej osoby, swoboda rozglądania się dookoła i filmiki obrazujące przejście z jednego punktu do innego. RING jest dość swobodną adaptacją cyklu oper Ryszarda Wagnera, zatytułowanego „Pierścień Nibelungów". Właściwie czerpie zeń tylko germańską mitologię, na której cykl jest oparty. Gracz wciela się w postać Iszu - człowieka, który może uratować świat. Aby tego dokonać, musi złożyć właśnie Pierścień Nibelungów. I do tego momentu wszystko jest jasne.

Potem zaczyna się gra i wszystko się gmatwa. Aby ukończyć RING, należy przejść cztery mini-gry. W każdej Iszu wciela się w inną postać. Niestety, cele tych „questów" są niezupełnie jasne i właściwie trzeba działać na oślep i intuicyjnie. Tym bardziej, że również rozmowy z napotykanymi postaciami nie rzucają żadnego światła - wszyscy gadają jakimś poetyckim bełkotem (może to i ładne, ale nie w chwili, gdy przydałoby się parę konkretnych informacji), który ponoć trudno zrozumieć nawet osobom, które znają na wylot opery Wagnera. O tych, którzy oper nie słyszeli nie wspominam. Niby trochę wyjaśnia zakończenie gry, ale takie bezmyślne brnięcie do niego nie daje absolutnie żadnej satysfakcji.

Tym bardziej, że zagadki w RING nie są najwyższych lotów. Większość z nich jest banalna, a niektóre tak wykręcone, że nie wiadomo o co w nich chodzi. Generalnie pod tym względem – tragedia.

Dużo dobrego można natomiast powiedzieć o oprawie audio-wizualnej. Na soundtrack składają się nie tylko utwory operowe, ale także inne kawałki znane m.in. z filmu „Czas Apokalipsy". I jedne i drugie doskonale pasują do klimatu gry i tego, co dzieje się w danym momencie. Artyzm zauważyć można też w szacie graficznej. Może rozdzielczość nie jest najwyższa (640x480, przy czym trzeba pamiętać, że to gra sprzed ponad roku), ale to właśnie w grafice piętno odcisnęła wyobraźnia autorów. Grube karły na deskorolkach, kobiety – koty w lateksowych wdziankach, statki kosmiczne przypominające wielkie robale, duże czerwone smoki - to efekty interpretacji wagnerowskich oper. Przyznam, że podczas grania w RING największą przyjemność sprawiało mi właśnie podziwianie muzyki i wyobraźni autorów.

W to piękno bardzo dobrze wpasowali się polscy aktorzy, których głosy znakomicie współgrają z podniosłym i tajemniczym klimatem gry. Jeśli wierzyć recenzjom innych wersji językowych tego tytułu, to pod tym względem wersja polska bije je na głowę. Tylko co z tego, skoro jakość zagadek i zbytnie zagmatwanie fabuły tą satysfakcję odbierają?

Ocena: 5

Producent: Cryo Interactive

Wymagania minimalne: P133, 32 MB RAM

\+ grafika i muzyka

\- chaos i kiepskie zagadki

www.cryo-interactive.com

POMPEI

„PODRÓŻE W CZASIE W IMIĘ MIŁOŚCI"

Red Hiney

Czas najwyższy zmienić tematykę gier przygodowych, przynajmniej na chwilkę. W wielu produkcjach mieliśmy do czynienia z mrocznymi spiskami, przemyślnymi intrygami i innymi ciemnymi sprawami. Trup zwykle stał się gęsto, jucha bryzgała aż miło. Czy nie wydaje się wam to trochę nudne? Ile można? Jak długo? Tak, czas najwyższy zmienić temat.

Pozwólcie, że zaproponuję wam dzisiaj... historię miłosną. Postarajcie się powstrzymać odruchy wymiotne. Zdaję sobie sprawę, że wy, zaprawieni w bojach barbarzyńcy, potężni magowie i wspaniali wojownicy nie macie czasu ani ochoty na takie „babskie" pierdoły. Proponuję jednak przemóc niechęć i przyjrzeć się chociaż przez chwilę temu, co mają do zaoferowania Francuzi z Cryo.

Gra opowiada dzieje miłości angielskiego archeologa i podróżnika Adriana Blake'a do pięknej Sophii. Niestety, jak to niemal w każdej historii miłosnej bywa, dwoje kochanków zostaje rozdzielonych, a dzieje się to, żeby było bardziej melodramatycznie, w noc przed ich ślubem. Dodać należy także, iż okoliczności zdarzenia owiane są tajemnicą. Wiadomo tylko, że maczała w tym palce bogini Ishtar. Zrozpaczony i załamany Adrian dowiaduje się, że jedyną szansą na odzyskanie ukochanej jest uratowanie jej „odpowiednika" w innym miejscu w czasie i przestrzeni. Tak więc - znowu za sprawą bogini Ishtar - ląduje w Pompejach, dokładnie 20 sierpnia 79 roku - na pięć dni przed katastrofalnym wybuchem Wezuwiusza. Czasu mało, a jeszcze żeby sprawy nie wyglądały zbyt różowo, trzeba odnaleźć i przekonać do wyjazdu Sophie, która Adriana zupełnie nie pamięta. No, ale czegóż to zakochany mężczyzna nie zrobi aby odzyskać swą lubą?

Interfejs zastosowany w POMPEJACH jest całkiem prosty i co ważne intuicyjny. Jego opanowanie i posługiwanie się nim nie nastręcza żadnych trudności. Poruszanie się po ulicach i budynkach pompejskich odbywa się na zasadach znanych nam dobrze z gier FPP. Ustawiamy się w żądanym kierunku, klik myszą i „wiała"! Proste, nieprawdaż?

Podczas zabawy należy uważnie przyglądać się kursorowi. Jego wygląd określa wyraźnie wszelkie czynności (takie jak otwieranie drzwi, podnoszenie i używanie przedmiotów, rozmowa), które są w danym momencie do-

Ocena: 6,5

Producent: Cryo Interactive

Wymagania minimalne: P233 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HDD

www.cryo-interactive.com

stępne. I to chyba wszystko, co można powiedzieć o prowadzeniu rozgrywki.

Słów teraz kilka o zasadach interakcji z otoczeniem. Po pierwsze należy unikać wszelkiego rodzaju sytuacji, które mogą zagrozić życiu czy to Adriana, czy to innych obywateli miasta. Wszelkie bijatyki, rozróby czy próby zabójstwa kończą całą zabawę natychmiast. Służby porządkowe działały w starożytnym Rzymie całkiem sprawnie... Pamiętajcie zatem, że celem gry jest zdobycie serca Sophie, nie zaś reputacji awanturnika czy zabójcy. Należy zachowywać się spokojnie, gdy zajdzie potrzeba - zdecydowanie i energicznie, ale zawsze rozważnie.

Nadszedł czas aby spojrzeć na produkt Francuzów od strony technicznej. Słów kilka na temat oprawy graficznej, muzycznej, wymagań sprzętowych.

Oprawa graficzna nie jest szczytowym osiągnięciem wśród gier komputerowych u schyłku XX wieku. Nie należy spodziewać się zadnych olśniewających efektów wizualnych, wspaniałych, dopracowanych w najdrobniejszych szczegółach, trójwymiarowych pomieszczeń czy pięknie wymodelowanych postaci. Wszystkie lokacje to zwykłe, płaskie obrazy, natomiast postacie spotykane na ulicach miasta to wymodelowane, trójwymiarowe obiekty. Niestety, wyglądają one bardzo nienaturalnie. Na statycznych obrazach nie rzuca się to tak bardzo w oczy i da się jakoś przeboleć. Zwłaszcza, że bardziej zwraca się uwagę na słowa wypowiadane przez napotkane osobistości. Jednakże wiele animacji ukazuje jak bardzo „koślawe" są wszystkie postacie - ich sposób poruszania się budzi śmiech (najbardziej jaskrawy przykład to animacja kurtyzany Palmiry - palce lizać, boki zrywać).

Generalnie jednak grafika jest na przyzwoitym poziomie, bez zbędnych uniesień. Dzięki temu można skupić się przede wszystkim na rozwiązywaniu kolejnych zagadek, a nie na podziwianiu kunsztu grafików.

Muzyka natomiast jest jednym z najmocniejszych punktów gry. Nie jest przede wszystkim monotonna, znakomicie komponuje się z aktualnym stanem rozgrywki lub miejscem, w którym bohater się znajduje. Tak więc, na przykład, podczas rozmów z Sophie z głośników sączą się delikatne dźwięki romantycznych pieśni. W oberży dochodzą nas skoczne melodie, wymieszane z gwarem rozbawionych i podpitych już gości.

Muzyka w POMPEJACH pełni zresztą bardzo ważną rolę. Tworzy bowiem nastrój i specyficzny klimat, którego uzyskanie bez odpowiednich linii melodycznych byłoby niemożliwe. Bez niej gra straciłaby bardzo wiele ze swego uroku.

Na płycie znajduje się oprócz gry także encyklopedia, z całą masą informacji na temat starożytnego Rzymu. Jest ona dostępna w trakcie zabawy, w momencie użycia tajemniczego (przynajmniej na początku) amuletu zabranego z domu Popidiusza. Wyświetla on dane na temat lokacji (i nie tylko), w której aktualnie nasz bohater się znajduje. Dodatkowo, jest ona niezależna od gry. Można z niej skorzystać niemalże w każdej chwili, wybierając odpowiednią opcję z menu gry. Zawiera ona oprócz dokładnych opisów budynków, świątyń, teatrów w Pompejach, także dość dokładne informacje o starożytnym Rzymie. Można dowiedzieć się o administracji, polityce, prawie, handlu, rolnictwie. Nie pominięto także organizacji społecznej, edukacji, religii, sztuki. Pokaźna baza danych obejmuje również cechy i zawody. Opisano nawet rozrywki Rzymian, ich stroje, biżuterię, umeblowanie mieszkań. Można dowiedzieć się też kilku rzeczy o sławnych nazwiskach: Neronie (to ten „artysta", który spalił Rzym), Poppei, Wespazjanie czy Tytusie oraz wielu innych. Żeby ten obraz był pełny, zawarto w encyklopedii nawet informacje o erotyce, w tym także o prostytucji i domach publicznych w starożytnym Rzymie. Znajdują się tam także zdjęcia ruin, zachowanych fresków czy też reprodukcje dzieł Pompejom poświęconych. Ilustracji tych jest naprawdę wiele, biorąc pod uwagę skromny rozmiar całej encyklopedii.

Niestety, trzeba zdecydowanie powiedzieć, iż nie każda konfiguracja sprzętowa poradzi sobie z wymaganiami, jakie stawiają POMPEJE. Wymagany jest procesor w technologii MMX, bez względu na to, czy włączony jest tryb 16, czy też 24-bitowy.

Teraz czas na kilka słów podsumowania. Gra pomimo dość wolnego, spokojnego tempa rozgrywki, pomimo braku dynamicznej akcji czy też niezbyt trudnych zagadek nie nudzi ani przez chwilę. Pomimo swojej prostoty urzeka klimatem starożytnego Rzymu. Posiada jednak dość sporą wadę. Jest zdecydowanie zbyt krótka oraz zbyt prosta. Całej zabawy, nawet dla gracza, który z przygodówkami miał w przeszłości niewiele do czynienia, starcza na około dzień, w porywach dwa. Zagadki nie są skomplikowane, a w niektórych przypadkach wręcz bardzo proste. Z tego względu gra nie jest raczej skierowana do rasowych wyjadaczy, starych weteranów gier przygodowych. Dla nich rozrywki starczy nie więcej niż na kilka godzin.

POMPEJE mogę więc polecić przede wszystkim mniej zaawansowanym miłośnikom gier przygodowych, którzy mają już dosyć kosmicznych intryg, kryminałów, czy horrorów. Im (o ile „poczują bluesa") gra powinna się spodobać. Na pewno godna jest uwagi ze względu na walory edukacyjne. Love story w realiach starożytnych jest poza tym miłą odskocznią od codziennej porcji fragowania.

WARLORDS

Wielbiciele gier strategicznych serię WARLORDS znają zapewne doskonale. Kolejne jej odsłony biły rekordy popularności i dziś zaliczane są do klasyki turowych gier strategiczno — ekonomicznych. Było ich bardzo wiele — niech was nie zmyli cyfra „3" przy nazwie ostatniej gry z tego cyklu. Firma SSI pogubiła się w liczeniu do czterech, za to na wydawaniu Data Disców, wersji De Luxe itp. zna się znakomicie. Wydawało się, że lordowie wojny zejdą ze sceny w blasku chwały, jednak programiści zmusili ich do jeszcze jednej przedemerytalnej wyprawy (a nawet całej kampanii).

WARLORDS BATTLECRY ma ze znaną serią tyle wspólnego, co ja z rekinem (obydwaj mamy zęby i lubimy wodę). Nowa produkcja SSI jest bowiem RTS-em, a ściślej mówiąc RPS (Role Play Strategy) — strategią z czasu rzeczywistego z elementami RPG.

Owe „elementy" ograniczają się w zasadzie do tego, iż najważniejszą postacią jest bohater będący twoim odpowiednikiem w świecie gry. Jeśli ginie, automatycznie przegrywasz. Na szczęście uczy się on przez całą rozgrywkę i już po kilku bitwach jest praktycznie nie do zatrzymania.

WYPRAWA DO KRAINY KRZEMOWEJ GŁUPOTY

Rozwój herosa jest dość niekonwencjonalny. Na samym początku wybierasz jedynie rasę, imię i ruszasz w bój. Otrzymujesz punkty doświadczenia, awansujesz na 2 poziom, spośród profesji czarownika, wojownika, rzezimieszka i kapłana wybierasz coś dla siebie i znowu rozpoczyna się bitwa. Później przychodzi pora na specjalizację — np. czarodziej może zostać arcymagiem, nekromantą, iluzjonistą, przywoływaczem (summoner) itp., rzezimieszek mordercą itd. Później dopiero przychodzi kolej na rozwój cech i umiejętności.

Taka stopniowa specjalizacja to naprawdę bardzo dobry pomysł. Nie dość, że urealnia rozgrywkę (w końcu każdy z nad rodzi się człowiekiem, a nie elementalistą, a to, kim zostaniemy, zależy od wielu wyborów), to jeszcze czyni ją ciekawszą i pozwala lepiej dobrać bohatera do swoich potrzeb i chęci. Np. po drugiej bitwie w kampanii, w której jest bardzo mało wrogów, decydujesz się zostać wojownikiem, by niszczyć przeciwników w pojedynkę, potężnymi ciosami z bliskiej odległości. Na trzeciej planszy widzisz jednak, że taktyka „na Rambo" nie jest zbyt dobra i musisz używać armii. Decydujesz się więc zostać summonerem, który w parę chwil przywoła stworki lub nekromantą, który wie, do czego służą szczątki zabitych.

Niezależnie od wyborów, jakich dokonujesz, twój bohater posiada wiele bardzo cennych umiejętności, jak przejmowanie budowli wrogich (np. baraki) i neutralnych (np. kamieniołomy). Potrafi także wznosić własne budynki. Dzięki temu nie trzeba wszystkich ruchów taktycznych podporządkowywać bazie. Teraz w mgnieniu oka można przenieść osiedle gdzie indziej i zdobyć tam rzeczy potrzebne do rozwoju. Sytuację taką jeszcze bardziej ułatwia fakt, że struktury dostarczające surowce zaczynają pracować zaraz po przejęciu, nie potrzebując żadnych tragarzy ani pracowników. Co prawda jeśli np. do kopalni złota oddelegujesz kilku chłopów, to będzie ona pracowała szybciej, ale to tylko dodatkowy plus.

Heros to prawdziwy samowystarczalny kombajn. Jego zdolność wznoszenia od podstaw bazy i zdobywania „funduszy" na inwestycje jest wprost nieoceniona podczas rozgrywek wieloosobowych. Jeśli grasz na dużej mapie i wiesz, że za chwilę przeciwnik doszczętnie zdemoluje ci bazę, to zabierz z niej bohatera. Jeśli wymknął się niepostrzeżenie, to masz duże szanse, że na odległym kawałku lądu uda ci się odtworzyć swoją potęgę zanim znajdzie cię człowiek lub pofatyguję się do ciebie komputer.

podane za cybertlenzyka Reset 10/00

BATTLECRY

Niestety, komputer oszukuje. Jego nieczysta przewaga przejawia się między innymi tym, że gdy zabijesz jego herosa, to by wyeliminować go z gry na dobre musisz dodatkowo wytłuc wszystkie jego wojska. Dla ciebie utrata samego bohatera jest już zabójcza. Pecet od początku gry doskonale wie, gdzie znajdują się wszystkie twoje jednostki i baza, ale jego „inteligencja" nie przewyższa zdolności słonika musztardy. Często trzyma na środku mapy wielką armię i czeka nie wiadomo na co, podczas gry nieopodal stoi twoja bezbronna baza. Jeśli już zaatakuje, to także jak kretyn. Będzie robił szarżę najkrótszą drogą, nawet, jeśli natrafi na świetnie bronione tereny. Więcej, blaszak nie potrafi wysłać wojsk w najprostszym nawet szyku i jego oddziały idą albo „kupą" (okrążyć i wytłuc) albo „gęsiego" (zagrodzić drogę oddziałem łuczników, tak, by rozstrzeliwali żołnierzy w miarę ich napływu).

Blaszak kretynizm nadrabia niezwykłą szybkością pozyskiwania nowych oddziałów, tak, że gra jest dość trudna. Zwłaszcza, że opisaną przeze mnie taktykę stosują komputerowi generałowie w 90 proc. RTS-ów. Cóż, odpieranie nieustannych ataków przeważających sił wroga jest nawet fajne, a jeśli ktoś chce wytrenować raczej szare komórki niż paluszki, to niech sięgnie do trybu multiplayer, który jest już standardowym wyposażeniem gier.

Ator

Niewątpliwym atutem WARLORDS BATTLECRY jest klimat. Świat fantasy aż emanuje z monitora. Do dyspozycji dostajemy kilka standardowych ras, takich jak ludzie, Wysokie Elfy, orki, krasnoludy, nieumarli itp., ale nie zabrakło również rzadziej spotykanych, czczących plugawe bóstwa, Ciemnych Elfów.

Poszczególne rasy różnią się od siebie dość znacznie. Krasnoludy doskonale nadają się dla początkujących. To twardzi żołnierze. Wystarczy wyprodukować ich odpowiednią liczbę, napoić piwkiem (podnosi na pewien czas statystyki) i wysłać na drugi koniec planszy. Gdy tam dotrą, możesz być pewny, że na polu bitwy zostały tylko niedobitki, z którymi świetnie poradzi sobie twój heros. Dla odmiany elfy (szczególnie Wysokie) są raczej słabiutkie. Preferują atak na odległość i magię. Trzeba przy nich wykazać się finezją, ale dobrze poprowadzeni są nie do pokonania.

Bardzo ważne jest również dobranie armii do herosa w czasie rozgrywania pojedynczych misji. Np. elfy potrafią wynajdywać złożone zaklęcia, których może używać bohater potrafiący posługiwać się magią. Logiczne jest więc, że jeśli grasz np. wojownikiem, to powinieneś wybrać inną nację. Wszystko to sprawi, że nad WARLORDS BATTLECRY masz szansę spędzić długie jesienne wieczory.

Tych dylematów nie będziesz miał niestety podczas rozgrywania kampanii — tam zostanie ci narzucony człowiek.

Grafika gry prezentuje się całkiem nieźle. Budynki i jednostki są duże, dopracowane, kolorowe, po prostu ładne. Z uwagi na ich znaczną wielkość, można dokładnie przyjrzeć się wszelkim szczegółom, co znacznie uprzyjemnia rozgrywkę. Istnieje także oczywiście efekt uboczny w postaci ograniczonej liczby obiektów mieszczących się na ekranie, ale nie ma nic darmo.

Dźwięk również jest bardzo dobry — przyjemna baśniowa muzyczka, realistyczne efekty. Dziś to już standard.

WARLORDS BATTLECRY, mimo niewielkich usterek, to bardzo dobra gra. Zachęcam do jej zakupu głównie ze względu na dużą miodność oraz różnorodność, dzięki której produkt ten nie znudzi się szybko. Wielbicielom serii WARLORDS przypominam jednak, że najnowszy produkt SSI z poprzednimi ma niewiele wspólnego, poza tytułem rzecz jasna.

Ocena: 8

Producent: SSI

Wymagania minimalne: P200, 32MB RAM

+ Klimat, muzyczka, zła żona jak na RTS

− Jak zwykle komp to kretyn

www.gremlin.com

KRYSZTAŁOWY KLUCZ

TO NIE KRYSZTAŁ, TYLKO SZKLANA PODRÓBA

Ziemianie otrzymali zaszyfrowaną wiadomość, z której wynika, iż ich byt jest zagrożony. Agresor nazywa się Ozgar i jest przywódcą wojowniczej rasy Obcych. Ich zbliżający się do Ziemi statek kosmiczny został już zauważony przez teleskopy. Na jego spotkanie zostajesz wysłany właśnie ty i to w twoich rękach spoczywa los ludzkości. Skądś to znamy?

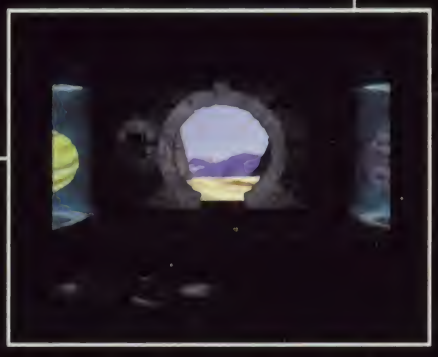
Niestety, Ziemianie nie mają żadnych szans w pojedynku z zaawansowaną technologicznie bandą Ozgara. Potrzebny jest więc sojusznik — rasa Arkonian — która w rozwoju cywilizacyjnym posunęła się nawet dalej niż najeźdźcy. Dysponują oni m. in. technologią podróżowania przez specjalne portale, czego Ozgar nie opanował. Trzeba „tylko" tych Arkonian znaleźć — i to jest właśnie zadanie do wykonania.

KRYSZTAŁOWY KLUCZ to klon gry MYST: rozgrywkę obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, dynamiki w akcji próżno się doszukiwać, a postępy w grze zależą od umiejętnego rozwiązywania zagadek logicznych. Mimo, iż takich klonów powstało już mnóstwo, z polskim REAH na czele, i mimo, że Kanadyjczycy z Earthlight Productions ślęczeli nad KK ponad 4 lata, to trudno nazwać tą grę dobrą. Oto kilka powodów.

Po pierwsze i najważniejsze — zagadek jest bardzo niewiele. Chyba nie pomylę się zbytnio, jeśli powiem, że kilkanaście, a już na pewno nie więcej niż 25. To zdecydowanie za mało jak na grę przygodową. Fabuła jest całkowicie liniowa, więc nie ma zupełnie sensu grać ponownie. KK można ukończyć w ciągu kilku godzin i odstawić na półkę. Żeby być fair przyznam jednak, że niektóre z tych kilkunastu zagadek trzymają przyzwoity poziom.

Po drugie — oprawa audio-wizualna. O muzyce powiem jedynie tyle, że lepiej ją wyłączyć, natomiast szata graficzna, którą możemy „podziwiać" jedynie na 2/3 ekranu i to w rozdzielczości 640x480, ma jedynie przebłyski piękna i artyzmu. Chodzi zwłaszcza o lokacje plenerowe. Wnętrza są natomiast bardzo ciemne i momentami po prostu brzydkie. Trudno w nich odróżnić poszczególne obiekty, co utrudnia rozwiązywanie niektórych zagadek. A poza filmikami, które najczęściej symbolizują nasze przejście z jednego miejsca w inne, na ekranie zupełnie nic się nie rusza. W innych grach tego typu byliśmy co jakiś czas raczeni przynajmniej widokiem spadających liści bądź płynącej wody. W KK niestety nie.

Miłośnikom MYST i podobnych gier proponuję wstrzymać się z zakupem KK i poczekać na SCHIZM albo wręcz EXILE, choć ten drugi tytuł ukaże się dopiero na wiosnę. Parę punktów przyznaję KK jedynie za te klika ciekawszych zagadek oraz za fakt, że komuś chciało się przygotować polską wersję gry (choć za dużo do spolszczania nie było). Pozostaje jednak pytanie — czy jest sens marnować czas, energię i pieniądze na lokalizowanie tak słabych gier?



Marlowe

Ocena: 3

Producent: Earthlight Productions

Wymagania minimalne: P133, 32MB RAM

\+ Kilka ciekawych zagadek

\- Prawie wszystko

www.dreamcatchergames.com

podano na cybertalerzyku Reset CD 10/00

AGE of KINGS: the CONQUERORS

JESZCZE WIĘCEJ, JESZCZE LEPIEJ

RooS

Widmo ofensywnego Town Center wisiało nad społecznością age'ową prawie pół roku, od czasu, kiedy ktoś po raz pierwszy zastosował tę taktykę i pokazał, jak może być skuteczna. Każdy, kto wybierał Brytyjczyków, był z miejsca podejrzewany o TC rush w pierwszej sekundzie po wejściu do castla. Krzyżacy byli kompletnie wyklęci. Gra stała się zaprzeczeniem pierwotnego pomysłu - zamiast oglądać walki wielkich armii, widzieliśmy strzelające do siebie budynki. Zaczynało robić się bardzo nudno i [illegible].

Na ratunek pośpieszyli twórcy AOK - Ensemble Studios, wydając w sierpniu dodatek nazwany THE CONQUERORS. Oprócz zlikwidowania ofensywnej potęgi TC (kosztuje teraz dodatkowo setkę kamienia), w grze znalazło się tyle zmian i dodatków, że nie sposób byłoby wymienić je w tak krótkim tekście.

Ocena:	9
Producent:	Microsoft
Wymagania minimalne:	P166, 32 MB RAM
	poprawione WSZYSTKO
	kolejne dzieło w portfelu

www.microsoft.com/games/conquerors

Pięć nowych ras to Aztekowie, [illegible] Koreańczycy, Hunowie i Hiszpanie. [illegible] zwolnieni są Hunowie, którzy w ogóle nie potrzebują domów. Zaczynają od razu z ustawioną w opcjach gry maksymalną wielkością populacji i do końca nie trzeba się przejmować budową [illegible]. Mają też tanich łuczników konnych i doskonałych Paladynów.

Najlepszą piechotę w grze posiadają Aztekowie. Ich ulepszeni Jaguar Warriorzy wprost roznoszą Championów, a każda jednostka otrzymuje bonusowe +4 do ataku (piechota). Na dodatek o 15 proc. szybciej od innych budują wojsko. Championi z 21 punktami ataku!

Koreańczycy to raczej defensywna rasa, choć darmowe upgrade'y wieżyczek można wykorzystać też w bazie przeciwnika. Jako jedyni posiadają dwie nowe unikalne jednostki - War Wagon i Turtle Ship. Obie mają swoje zastosowania (niszczenie fire shipów na przykład), ale nie są bardzo śmiercionośne (War Wagon często pudłuje).

Majowie mają dobrych łuczników (niższa cena), ale niewiele więcej. Ich głównym problemem są skirmisherzy, którzy szczególnie w imperialu koszą Arbalesty w zastraszającym tempie.

Hiszpanie - bardzo dobra cywilizacja. Upgrade'y u kowala nie wymagają złota, budynki są stawiane 30 proc. szybciej, a w imperialu można produkować niezwykle szeroką gamę jednostek.

Dodano możliwość wynalezienia technologii, które w większości przypadków jeszcze ulepszają unikalne jednostki poszczególnych ras. Na przykład Yeomen Brytyjczyków daje dodatkowy zasięg łucznikom. Elitarni Longbowmani strzelają teraz na kilometry...

Z ciekawszych nowinek warto wymienić Ramy, w których można teraz garnizonować piechotę. Oblężenie zamków w castlu wygląda teraz zupełnie inaczej - cherlawe chłopstwo nie jest w stanie uszkodzić bronionych Ramów.

Bardzo poważne zmiany objęły sposób zarządzania wieśniakami. Są oni teraz „sprytni", czyli po zbudowaniu pod lasem na przykład tartaku, od razu zaczną rąbać drewno. Bardzo przydatną opcją jest kolejkowanie farm, czyli możliwość kupienia kilku farm „na zapas" i nie martwienie się o ich odnawianie co kilka minut.

Dodatek przynosi jeszcze bardzo wiele małych zmian, takich jak chociażby możliwość upgradowania Pikemanów na Halabardników, a Lekkich Kawalerzystów na Husarzy (tak!). Nie wspomniałem też o kilku rodzajach nowych generowanych map, które być może wreszcie złamią hegemonię Arabii.

Jednego jestem pewien - na CONQUERORS przesiądzie się 90 proc. graczy AOK. To jest po prostu dużo lepszy produkt. Ocena bez zmian, bo AOK wciąż pozostaje moim zdaniem najlepszym RTS-em na rynku. Starcraftowcy mogą już teraz zacząć rzucać mięsem.

Ator

SUBMARINE TITANS

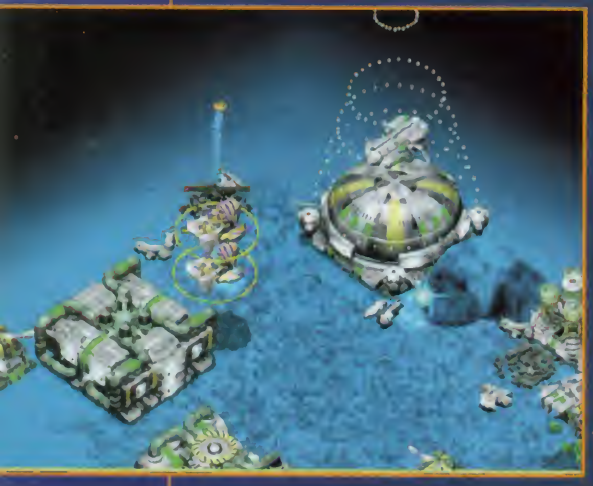
WSZYSTKIE RYBKI ŚPIĄ W JEZIORZE

Ostatnio nie możemy narzekać na liczbę wydawanych strategii czasu rzeczywistego. Jest ich tak dużo, że producenci, aby przebić się, strasznie „udziwniają" ten gatunek. Dodają wątki przygodowe, RPG itp. Rezultat przypomina operę mydlaną - niby wszystko banalne, ale nie wiadomo o co chodzi. Już myślałem, że przejdę na emeryturę, nie zobaczywszy rasowego RTS-a.

Na szczęście firma Ellipse przygotowała w pocie programistycznych czół grę SUBMARINE TITANS - niesamowicie miodną, czystą strategię czasu rzeczywistego, która jednak dzięki zastosowaniu kilku ciekawych pomysłów jest oryginalna i na pewno nie znudzi się szybko.

Rozgrywa się ona pod powierzchnią morza. Śmiertelny bój toczą tam White Sharks (bezmózdzy wojownicy niszczący wszystko na swojej drodze), Black Octopi (uważają się za „naukowców", ale są równie brutalni jak pierwsi, tyle, że mają fikuśną broń) i Silicons (wbrew nazwie nie są to blondynki atakujące implantami, lecz podmorska rasa rozwijająca się podobnie do Zergów ze STARCRAFTA).

Wszystkie budynki stawiamy na dnie zbiorników wodnych (lub różnych podwodnych wzniesieniach), zaś jednostkami bojowymi i cywilnymi są łodzie (też podwodne). Dzięki temu wygląd map i styl jednostek zmieniły się znacznie w stosunku do innych RTS-ów. Ta zdawałoby się banalna odmiana sprawia, że gra nie wygląda oryginalnie. Zastosowanie środowiska wodnego pozwoliło również na wprowadzenie zasady „pięciu poziomów", a ta jest już prawdziwą rewolucją.



Otóż w SUBMARINE TITANS każda jednostka może znajdować się na pięciu wysokościach (a raczej głębokościach). Dzięki temu baza jest niezwykle „przepustowa" i nie musimy poświęcać czasu na projektowanie w niej „uliczek". Po prostu jednostki poruszają się nad budynkami i mogą stacjonować „nad bazą" (a pod ochroną instalacji obronnych). Jeśli trzeba, możemy również zmagazynować na niewielkim terenie wiele łodzi podwodnych na różnych poziomach (poświęcając niestety na to sporo czasu). Mamy bowiem możliwość ręcznego sterowania poziomem zanurzenia naszych podopiecznych.

SUBMARINE TITANS jest chyba pierwszym RTS-em, w którym podczas pojedynków bardzo ważna jest zwrotność jednostek. W czasie walki łodzie zmieniają poziom zanurzenia, co pozwala im unikać trafień. Torpedy, lasery itp. przelatują nad i pod i często trafiają w skałę, sprzymierzeńca lub wroga. Znacznie urozmaica to rozgrywkę.

Stosowanie strategii „idziemy kupą najlepszych jednostek" nie przyniesie spodziewanych rezultatów. Konieczne jest główkowanie. SUBMARINE TITANS zmusza do zrewidowania wypracowanych przez lata metod używania wieżyczek obronnych. Są one tutaj dość tanie, wytrzymałe, mają dużą siłę ognia, spory zasięg, szybko budują się, ale z przyczyn oczywistych są nieruchome, a to w SUBMARINE TITANS wielki defekt.

Ocena: 85

Producent: Ellipse

Wymagania minimalne: Pentium 233, 32MB RAM

\+ Możność „pure RTS"

\- banalna fabuła (jak zawsze...)

http://www.subtitans.com

Grze tej duży plus należy się za algorytmy sztucznej inteligencji. Komputer gra naprawdę nieźle. Stara wykonywać się ciekawe manewry, eksperymentuje też z różnymi składami ekip wypadowych. Już na najniższym poziomie jest niezłym przeciwnikiem, a na najwyższym (trzecim) jest po prostu diabelnie przebiegły.

Cóż, miejsce się kończy, więc grafikę i oprawę audio skwituję tylko słowem „super" i zachęcę was do zabawy łodziami podwodnymi. Jest to naprawdę świetna gra, która nie nudzi się przez długie, jesienne wieczory. Ustalmy. Lubisz czyste RTS-y, szybką akcję, wielkie eksterminujące się oddziały, ale denerwują cię „uczący się" herosi, questy itp.? Umiesz pokombinować, obmyślając ciekawą strategię? W takim razie SUBMARINE TITANS jest dla ciebie grą idealną.

SAMSUNG ANYCAM MPC-M10

Jestem szczerze zdziwiony, że dopiero teraz ktoś wpadł na pomysł, że kamery internetowe należy sprzedawać parami. Bo skoro ja mam swoją kamerę, to warto, by osoba, z którą chcę pogadać, również miała swoją. Poza tym w ten sposób można sprzedać dwa razy więcej kamer! Pierwszą firmą, która wykorzystała ten patent, jest Samsung ze swoją AnyCam MPC-M10. Urządzenie sprzedawane jest w dwóch wersjach: jako pojedyncza kamera lub jako zestaw dwóch kamer różniących się między sobą kolorami obudowy i podstawek. Na dużą pochwałę zasługuje wygląd AnyCam-a. Samsung zatrudnił wreszcie dobrego stylistę, bo nie dość, że urządzenie jest ładne, to dodatkowo - dzięki długiemu, 1,5-metrowemu kablowi, giętkiemu ramieniu, odczepianej podstawie i dużemu klipsowi - możemy je postawić lub przyczepić praktycznie wszędzie.

AnyCam podłączany do portu USB, wyposażony jest tak, jak i inne kamery tego typu w obiektyw z ręcznie ustawianą ostrością, diodę sygnalizującą stan pracy i przycisk do robienia zdjęć (snap shoot). Ciekawe, że pod obiektywem znajdują się dwie dziurki oznaczające miejsce na mikrofon, o którym nie ma nawet cienia wzmianki w instrukcji obsługi lub ustawieniach sterownika. Może Samsung planuje wypuścić wersję De Luxe? Razem z kamerą dostajemy 60-stronicową instrukcję obsługi (jak zwykle w języku zagranicznym) i kompakt zawierający sterowniki wraz z całą masą przydatnych programów. Po dosyć łatwej instalacji na pulpicie pojawia się ikona programu Couple, pozwalającego na podgląd obrazu, nagrywanie sekwencji wideo w formacie AVI, odtwarzanie wcześniej nagranych filmów, konfigurację ustawień i uruchamianie innych programów.

Napster żyje - przynajmniej do czasu oddania do składu tego numeru Resetu. Sędzia przychylił się do wniosku obrony i odroczył zamknięcie serwisu. Ciekawe, na jak długo?

Intel zrezygnował ze stosowania pamięci RDRAM firmy Rambus w komputerach powszechnego użytku. Powodem rezygnacji była o wiele niższa od zapowiadanej wydajność pamięci Rambus, przy zaskakująco wysokiej cenie w porównaniu do zwykłych pamięci SDRAM. Rambusowi nie pozostało nic innego, jak pozwać do sądu wszystkich liczących się producentów pamięci (Infineon, Oji, Hitachi, Toshiba) za nielegalne wykorzystywanie technologii, służącej do produkcji pamięci SDRAM.

Pojawił się serwis http://www.fairtunes.com/, na którym możesz złożyć datek dla autorów utworów ściągniętych za darmo z Internetu. Założyciele serwisu wyszli z założenia, że gdy artysta dostaje ok. 50 centów z każdej sprzedanej płyty, to lepiej zapłacić mu osobiście z pominięciem wytwórni muzycznych. Jak na razie zebrano 2 tys. USD, co nie jest samą zbyt dużą, ale to dopiero początek.

Intel przedstawił swój plan wydawniczy na najbliższe 16 miesięcy:
Pod koniec roku pojawi się w sprzedaży Pentium 4 taktowane zegarem 1.4 GHz. W pierwszym kwartale 2001 pojawi się układ Tualatin (skąd oni biorą takie nazwy?), będący poprawioną wersją PIII, produkowany w technologii 0.13 mikrona i wyposażony w 512 kb cache. Na Gwiazdkę 2001 Intel zapowiedział procesor Northwood, czyli P4 w technologii 0.13 mikrona taktowany zegarem 2 GHz.

Do walki stanęła również VIA, która zapowiedziała wypuszczenie pod koniec roku procesora Samuel2 zgodnego z procesorami Intela i AMD, zbudowanego w technologii 0.15 mikrona i taktowanego zegarem 1.2 Ghz, ale posiadającego tylko 64 kb cache.

Diamond (kupiony przez S3) ogłosił, że definitywnie wycofuje się z produkcji kart graficznych i muzycznych, skupiając się na produkcji przenośnego odtwarzacza MP3 - RIO. Szkoda.

Marynarka wojenna USA wybrała Windows 2000 jako główny system operacyjny, który ma być zainstalowany na nowo wybudowanych lotniskowcach. Jest szansa, że zobaczymy wreszcie pierwszy na świecie zawieszający się lotniskowiec.

Lesio

NAPA - na razie dziękujemy

Już od dawna ostrzyłem sobie zęby na przenośny odtwarzacz CD potrafiący odtwarzać pliki MP3 i czytający płytki CDRW. Pierwszym urządzeniem tego typu, które wpadło w moje ręce, jest NAPA DAV309, wyprodukowany przez firmę A-Max, znaną bardziej z produkcji kart graficznych i muzycznych, używanych w komputerach osobistych. Jest to pierwszy produkt, z którym stara się ona wejść na rynek elektroniki użytkowej.

NAPA potrafi odtwarzać pliki mp3, VideoCD i bez kłopotu czyta płyty CDRW. Wydawać by się mogło, że urządzenie jest skazane na sukces, ale zastosowane rozwiązania techniczne nie dają mu żadnych szans w porównaniu z produktami konkurencji. Po raz pierwszy spotkałem się z nowym urządzeniem, którego koncepcja byłaby kompletnie nieprzemyślana a technologia przestarzała.

Przede wszystkim - NAPA nie ma żadnego rozsądnego systemu antywstrząsowego, przez co kompletnie nie sprawdza się jako przenośny odtwarzacz CD. Trochę lepiej jest przy odtwarzaniu plików mp3, gdyż zamontowano 2-sekundowy bufor, wykorzystywany do dekodowania dźwięku. Wystarczy jednak silniejszy wstrząs, by zakłócić odtwarzanie muzyki. Znacznie gorzej jest w przypadku płyt CD - tu wystarczy tylko lekkie puknięcie. Niestandardowo rozwiązane zasilanie też zasługuje na kilka słów komentarza. Player może być zasilany z sieci lub z wbudowanego akumulatorka (z wyglądu podobnego do akumulatorków używanych w bezprzewodowych telefonach stacjonarnych), wystarczającego na 8 godzin pracy i ładowanego, gdy odtwarzacz jest podłączony do sieci elektrycznej. NAPA nie może być zasilany przy użyciu ogólnie dostępnych bateriii!!! Jest to dosyć dziwne, bo w ten sposób nie da się go zabrać pod namiot lub na długą wycieczkę (ale właściwie po co, skoro i tak muzyka „skacze" podczas chodzenia?).

Odtwarzanie plików mp3 zostało rozwiązane w sposób bardzo prosty. Po włożeniu płyty NAPA skanuje wszystkie pliki (łącznie z podkatalogami), wyświetla ich liczbę i zaczyna je odtwarzać w kolejności, w jakiej zostały nagrane. Brakuje obsługi playlisty lub jakiegoś innego systemu zarządzania katalogami. Nie ma żadnej regulacji barwy dźwięku, a wbudowane podbicie basów nie działa przy odtwarzaniu plików mp3.

Bardzo rozbudowane są za to funkcje związane z odtwarzaniem płyt Video CD. To dla mnie dziwne posunięcie, bo nie jest to format zapisu zbyt rozpowszechniony w Europie, wyparty został zresztą już dawno przez DVD. Poza tym dołączony kabel wideo ma tylko wtyczkę Video In (nie ma Eurozłącza lub łącza antenowego), co może sprawić kłopoty posiadaczom starszych telewizorów.

Przy odtwarzaniu płyt VideoCD możliwości NAPA są, jak wspomniałem, imponujące. Mamy możliwość 8-krotnego spowalniania filmu lub oglądania go klatka po klatce. Przy VCD Karaoke przewidziano podział ekranu na 9 części, co znacznie ułatwia wybór piosenki (wszystkie opcje możemy wybrać przy pomocy dołączonego pilota).

Jak już wspomniałem, do zestawu dołożono polską instrukcję, której przeczytanie dostarczyło mi wiele radości. Najbardziej podobało mi się zdanie „Pliki MP3 mogą być 1/4 lub 1/20 normalnej płyty CD, przy czym ich dźwięk jest wciąż wysokiej jakości".

Podsumowując moje tygodniowe doświadczenia z NAPA: nie wróżę mu dużego powodzenia. Może następny model będzie konstrukcją bardziej przemyślaną, bo ta jest po prostu beznadziejna.

Cena odtwarzacza: 850 zł

Do testów dostarczyła firma ACD

Pioneer DVD 105

Odczyt płyt DVD -10,39x, przy średnim czasie dostępu 133 ms.

Odczyt płyty dnim czasie dostępu 87 ms.

Odczyt danych audio - 11,3x.

AOpen DVD 1640

Odczyt płyt DVD - 9,13x, przy średnim czasie dostępu 153 ms.

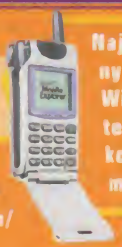
Odczyt płyty CD - 33,23x przy średnim czasie dostępu 86 ms.

Odczyt danych audio - 11,5x.

3DFX rozpoczął produkcję kart Voodoo 5500 PCI w wersji dla komputerów Macintosh.

Claudia Schiffer będzie promowała najnowszą wersję osobistego organizera Palm V.

ATI rozpoczęła sprzedaż kart All In Wonder Radeon, opartych na układzie graficzym o tej samej nazwie. Jak na kartę „wszystko w jednym" przystało, posiada ona odbiornik TV, dekodar DVD, wyjście TV oraz potrafi zgrywać obraz w standardzie MPEG2.



Najnowsze telefony komórkowe Sony wyposażone będą w system Windows CE Microsoftu. Pierwszym telefonem z serii będzie zmodyfikowana wersja CMD-Z5 z oprogramowaniem obsługującym WAP.

Na stronie http://www.securityparadigm.com/ możesz znaleźć listę ponad 900 haseł do biosów, ronterów, systemów operacyjnych i notebooków, które są domyślnie ustawiane przez producentów sprzętu i oprogramowania. Jeżeli zapomniałeś hasła do swojego komputera, to ta strona może być ostatnią deską ratunku.

TABLET GRAFICZNY DUO PEN PENTAGRAM

Chyba każdy z nas próbował narysować coś na swoim komputerze przy pomocy programu graficznego. O tym, że jest to niemożliwe (przynajmniej dla mnie), przekonałem się już dawno, gdy po kilkunastu minutach bezowocnych prób, mysz okazała się narzędziem zbyt mało precyzyjnym do tego typu prac. Kiedy do moich rąk trafiły dwa tablety graficzne DuoPen firmy Pentagram (znanej głównie z produkcji modemów), postanowiłem ponownie spróbować swoich sił, już ze znacznie lepszym skutkiem.

DuoPen składa się z ergonomicznego pióra z dwoma programowalnymi przyciskami i przełącznikiem trybu pracy oraz aktywnego tabletu graficznego. Kabelek łączący pióro z podstawą można przełożyć tak, by nie przeszkadzał w pracy osobom leworęcznym. Na powierzchni tabletu wyszczególniono coś na kształt klawiszy funkcyjnych (w pełni programowalnych i całkiem przydatnych), a w prawym górnym rogu podstawy umieszczono uchwyt pod pióro.

Oba testowane DuoPeny wyglądają bardzo podobnie. Jedyną różnicą jest rodzaj interfejsu (USB lub COM) i kolor (szary lub niebieskawo-przeźroczysty). Dodatkowe wymienne obudowy w pięciu „żarówiastoneonowych" kolorach dostępne są na zamówienie. Do każdego zestawu dołączono dwa kompakty zawierające drivery (Windows i ImacOS), oprogramowanie graficzne ArtDabbler pozwalające na przetestowanie DuoPena w praktyce, dwa programy umożliwiające „ręczne" robienie notatek, dodawanie podpisów do dokumentów Worda i bardzo dobrą, polską instrukcję obsługi.

Po zainstalowaniu sterowników w panelu sterowania pojawia się ikona Jseries Tablet, uruchamiająca sześciozakładkowy program konfiguracyjny. Pozwala on na ustawienie siły nacisku pióra (ma ono 256 stopni czułości), szybkość podwójnego kliknięcia, przeprogramowanie przycisków i klawiszy funkcyjnych oraz wybór trybu pracy urządzenia. W pierwszym z nich (absolute) prawy górny róg tabletu odpowiada prawemu górnemu rogowi ekranu, a lewy dolny róg tabletu - lewemu dolnemu rogowi ekranu. W tym trybie możemy także ustalić wielkość powierzchni roboczej tabletu według własnego uznania (maksymalny obszar to 153x128 mm). W drugim trybie (relative) DuoPen działa tak jak mysz, czyli - przesuwając długopis po jego powierzchni, powodujemy ruch wskaźnika na ekranie monitora.

Praca z DuoPenem jest bardzo przyjemna. Nieźle wyprofilowane pióro dobrze leży w dłoni, a oba przyciski znajdują się na właściwych miejscach - bez kłopotu można je wcisnąć palcem wskazującym. Dodatkowy przycisk umieszczony na końcu pióra służy do włączania/wyłączania trybu graficznego. Gdy tryb jest wyłączony, pióro emulując myszkę, zachowuje się jak klasyczny długopis. Nie rozpoznając siły nacisku, zaczyna działać dopiero po silnym dociśnięciu (słychać cichy klik). W drugim przypadku tablet zachowuje się tak, jak powinien, czyli - im mocniej naciśniemy, tym mocniej zaczynamy rysować. Komfort pracy jest na tyle dobry, że po kilkunastu minutach zapomniałem, że nie trzymam w ręku ołówka lub pędzla. Chociaż nie wszystkie programy graficzne przystosowane są do współpracy z tego typu urządzeniem, to nawet w nich komfort pracy był nieporównywalny do pracy ze zwykłą myszą. Wreszcie dało się coś narysować bez irytującego uczucia walki ze sprzętem. Czułość pada jest na tyle wysoka (2540 lpi, dokładność 0.25mm, wysokość odczytu 5 mm), że można go wykorzystać nawet w bardziej skomplikowanych pracach graficznych. Dodatkowym argumentem jest dosyć niska cena urządzenia. Polecam.

Ceny:
DuoPen Serial 340 zł z VAT
DuoPen USB 360 zł z VAT
Do testów dostarczył:
Multimedia Vision,
www.multimedia.com.pl

Testy przeprowadzilem na komputerze z procesorem Pentium III 600, przy włączonych maksymalnych ustawieniach karty.

3d mark 2000	QUAKE II	QUAKE III	UNREAL	UNREAL TOURNAMENT
800x600 - 4134	800x600 - 132 fps	800x600 - 86,1 fps	800x600 - 96,53 fps	800x600 - 54,74 fps
1024x768 -3482	1024x768 - 75,4 fps	1024x768 - 65,8 fps	1024x768 - 79,41 fps	1024x768 - 48,96 fps
1280x1024 - 2295	1280x1024 - 44,8 fps	1280x1024 - 39,2 fps	1280x1024 - 53,33 fps	1280x1024 - 44,09 fps
1600x1200 - 2292	1600x1200 - 31,7 fps	1600x1200 - 23,9 fps	1600x1200 - 38,65 fps	1600x1200 - 35,09 fps

Maxtor rozpoczął sprzedaż największych na świecie dysków twardych z interfejsem IDE o pojemności 80 GB. Dysk zbudowany jest z czterech talerzy obracających się z prędkością 5400 obr./min. Średni czas dostępu wynosi 9,5 ms.

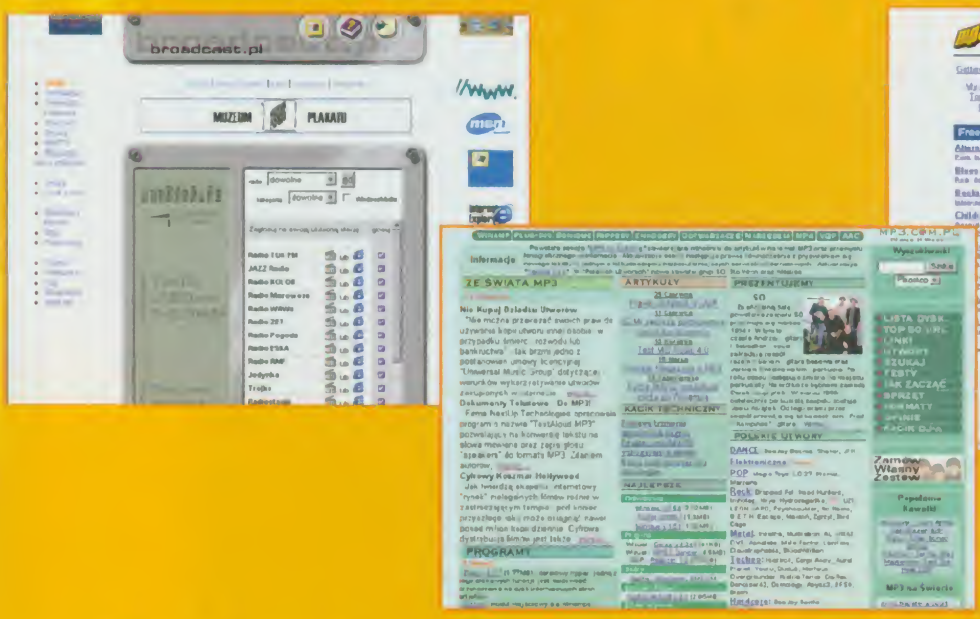
W sierpniu odbyła się premiera nowego procesora firmy Transmeta o nazwie Crusoe 5600, zgodnego z procesorami Intela. Układ zbudowany w technologii 0.18 mikrona ma wbudowane 128 kb pamięci cache L1 i 512 kb cache L2 i jest taktowany zegarem 700 MHz. Dzięki bardzo małemu poborowi mocy procesor będzie wykorzystywany w ultralekkich notebookach i organizerach menedżerskich.

Intel wyprodukował mikroskop, który możemy podłączyć do komputera. Urządzenie pozwala na uzyskanie 200-krotnego powiększenia, a dzięki dołączonemu oprogramowaniu możemy zapisać uzyskany obraz jako pojedyncze zdjęcie lub film wideo.

Kilka miesięcy temu opisaliśmy kierownicę, która była podłączana do karty muzycznej i drżała pod wpływem niskich tonów, wydobywających się z komputera. Firma AVB zrobiła mysz działającą na tej samej zasadzie. Tylko po co ?

Jeżeli masz dosyć przeglądarek Microsoftu i Netscape'a, to ze strony http://kameleon.org/ możesz ściągnąć przeglądarkę Kameleon bazującą na silniku Gecko (będącym z kolei silnikiem Netscape 6), wyglądającą jak Internet Explorer i zajmującą po instalacji tylko 2,5 MB.

DARMOWA MUZYK



DARMOWA MUZYK

Przerobiłeś już wszystkie swoje płyty audio na empetrójki i nie masz czego słuchać? Szukasz nowej ciekawej muzyki w tym formacie? Nic prostszego, wystarczy dopaść na dłuższą chwilę do netu, a znajdziesz wszystko, co potrzeba zarówno do zrobienia i słuchania plików mp3, jak i znaczną bibliotekę gotowych i to czasami zupełnie legalnych utworów w tym formacie.

Naszą wędrówkę po serwisach WWW oferujących wszystko, co potrzeba do obróbki i słuchania empetrójek najlepiej zacząć od własnego, polskiego podwórka.

MP3 SERVICE

http://www.mp3.pl lub http://www.mp3.wp.pl

Jeden z największych i najstarszych serwisów poświęconych mp3. Odwiedzający go internauta znajdzie nie tylko informacje o najciekawszych i najnowszych programach do odtwarzania i robienia plików mp3, nowości ze świata elektronicznej muzyki czy listę przebojów. Serwis przedstawia również bardzo dokładne testy zarówno sprzętowych odtwarzaczy, jak i najciekawszych programów komputerowych. Jeśli ktoś jest muzykiem, ma własną kapelę i chciałby podzielić się swoją twórczością z innymi użytkownikami sieci, a nie ma na to miejsca - „Wolna Strefa" serwisu oferuje mu na to 50 MB.

ŚWIAT MP3 AUDIO

http://www.mp3.com.pl

Kolejny serwis poświęcony muzyce w mp3. Zawiera możliwość ściągnięcia bogatej listy programów służących do obsługi muzyki w tym popularnym formacie - kodery, playery czy rippery służące do zrzucenia ścieżek audio z płyty. Bardzo ciekawym elementem jest prezentacja mniej popularnych polskich zespołów wraz z możliwością ściągnięcia, oczywiście w formacie mp3, i posłuchania wybranych utworów tych kapel.

MP3.ONET.PL

http://mp3.onet.pl

Również portal ineternetowy Onet.pl nie mógł obejść się bez działu poświęconego muzyce mp3. Serwis jest jeszcze bardzo młody i nie tak bogaty i popularny jak inne, ale - przy możliwościach „przerobowych" Onetu - powinien dynamicznie się rozwijać. Już teraz internauta ma możliwość przeczytania opisów zespołów i wykonawców oraz posłuchania ich utworów. Ciekawostką jest również możliwość obejrzenia teledysków wybranych artystów, jednak do tego trzeba mieć już znacznie lepsze łącze. Podobnie jak w innych serwisach nie mogło zabraknąć działu poświęconego oprogramowaniu i sprzętowi służącemu do obsługi plików w formacie mp3.

BROADCAST.PL

http://www.broadcast.pl

Jeśli chcesz posłuchać czegoś więcej niż empetrójek, serwis broadcast.pl oferuje ci możliwość słuchania online polskich rozgłośni radiowych nadających w Internecie z wykorzystaniem microsoftowej technologii Media Audio. Okazuje się, że aby słuchać netowego radia wystarczy modem. Dość dużo rozgłośni udostępnia już swój sygnał internautom. W sieci posłuchać można między innymi programów 1 i 3 Polskiego Radia, TOK FM, Radia Kolor, Eski, Radiostacji i wielu innych lubianych rozgłośni. Do słuchania audycji nadawanych przez Internet potrzebne jest zainstalowanie programu Windows Media Player, najlepiej w jego najnowszej, siódmej wersji. Program dostępny jest

A PROSTO Z NETU

A PROSTO Z NETU

na stronie WWW firmy Microsoft (http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia).

WINAMP

http://www.winamp.com

Strona domowa najpopularniejszego programu do odtwarzania plików mp3 oferuje znacznie więcej, niż można by się spodziewać. Oprócz najnowszej wersji samego programu mamy dostęp do ogromnej biblioteki skór do niego. Bez problemu znajdziemy najładniejsze „ubranko" do naszego ulubionego playera, zwłaszcza, że biblioteka podzielona została na wiele kategorii, np. skóry z motywami z filmów, gier komputerowych itp. Również miłośnicy pluginów do Winampa znajdą tam dla siebie coś ciekawego. Są tu narzędzia do poprawiania brzmienia dźwięku, dodawania efektów czy ciekawych wizualizacji. Co dla nas równie ważne, na stronie istnieje również możliwość posłuchania muzyki bezpośrednio z Internetu. Jeśli ktoś chciałby przechowywać swoją kolekcję plików mp3 w Internecie, serwis oferuje mu narzędzie nazwane Winamp Locker oraz 3 GB na muzykę. Dzięki temu możesz zawsze mieć dostęp do swoich ulubionych utworów.

SHOUTCAST

http://www.shoutcast.com

Jeśli już jesteśmy przy Winampie, nie wolno zapomnieć o odwiedzeniu serwisu SHOUTcast. Oferuje on możliwość posłuchania online ogromnej liczby „rozgłośni" internetowych, wykorzystujących opracowaną przez tę firmę technologię i właśnie program Winamp jako odbiornik do słuchania muzyki i innych audycji. Dostępne na stronach WWW stacje podzielone zostały według typów granej muzyki, regionu, w jakim znajduje się dany serwer, pasma przepustowości i wielu innych kategorii. Każdy bez problemu znajdzie coś ciekawego dla siebie. Ściągając ze strony odpowiednie oprogramowanie, również i my, jeśli tylko dysponujemy łączem stałym, możemy zacząć nadawać swoje audycje, a wszyscy chętni będą mogli nas posłuchać.

MUSIC.COM

http://www.music.com

Serwis internetowy poświęcony muzyce. Zawiera newsy związane z różnymi artystami i wydarzeniami muzycznymi na świecie, wyszukiwarkę umożliwiającą znalezienie informacji na temat wybranych zagadnień, pokaźną bazę adresów stron domowych artystów, recenzje płyt itp. Dla nas najciekawsza będzie jednak oczywiście możliwość posłuchania utworów czy obejrzenia wideoklipów prezentowanych przez różnych wykonawców. Ciekawostką jest również możliwość założenia konta e-mail w domenie music.com.

Szukając muzyki w Internecie, na pewno bez większych problemów natraficie na interesujące was utwory i będziecie mogli ich posłuchać na swoich komputerach. Prezentowane przez nas serwisy dotykają tylko wierzchołka góry lodowej, jakim jest słuchanie muzyki z Internetu. Pokazujemy tylko najbardziej znane site'y. Warto odwiedzić również strony wytwórni płytowych czy oficjalne serwisy poszczególnych wykonawców. Oni również czasami udostępniają do ściągnięcia w ramach promocji pojedyncze utwory. Do poszukiwania empetrójek przydać się mogą również popularne wyszukiwarki internetowe (Yahoo, Lycos, AltaVista). Wystarczy tylko w dowolnej z nich wpisać hasło „mp3", a lista otrzymanych adresów powinna być bardzo obszerna. Można również skorzystać ze specjalizowanych narzędzi wspomagających wyszukiwanie i ściąganie plików z muzyką, takich jak osławiony procesami Napster, Gnutella, AudioGalaxy itp., ale korzystanie z tego typu programów to materiał na zupełnie inny artykuł.

KURKA SIWA...

...czyli żale w szale i wnioski bez troski!

Witam Cię Destroyerze, Red_aktorze Naczelny super Magazynu Niekulturalnego z Cybertalerzykiem lub jak kto woli Magazynu Cyber Niekulturalnego RESET!

Mój list będzie dotyczył tego pierwszego czyli z Cybertalerzem (a przy okazji kiedy dodacie jakąś łyżkę albo widelec, a później proszę o coś do położenia na tym talerzu) „#§^a O?Ę?" - ponieważ mój list ma być niezwykle pożądny w tym miejscu sam wstaw jakiś brzydki wyraz- ale wy beznadziejnego kleju używacie do przyklejania talerzy. Myślicie, że ktoś je ukradnie czy coś takiego. Okładkom kolejnych numerów mojego ukochanego magazynu często zdarzają się wypadki podczas rozstań z talerzem, a co mają powiedzieć okładki ludzi, którzy kupują w sklepach gdzie płytki są odczepiane przez sprzedawców. Jestem ciekawa co Wy do niego za g... dodajecie

Teraz talerz związę z prenumeratą. Co miesiąc proszę siły wyższe by gazeta i talerz przyszły całe. Czy masz pojęcie jak poczta się z tym obchodzi? Ostatni numer przyszedł cały pognieciony jakby ktoś sobie nim d... podcierał. Mój brat (to on płacił) był tak wkurzony, ... Dobra koniec z pretensjami. Gratuluję spostrzegawczości. Mówię tu o tekście z 5 strony. Jeszcze nie wiesz - Super Kulki, ani ja, ani mój brat nie pokazaliśmy tej gry ani mamie, ani ciotce bo już inna wersja sieje spustoszenie tj. mamy problem z dostaniem się do komputera. Świetny komiks - niezłe zaluzje. Ogólnie jesteście super a o najnowszym numerze niewiele mogę powiedzieć ponieważ ten pan w śmiesznym niebieskim mundurku (ale zapewniam, że nie był to smerf) niedawno go przyniósł.

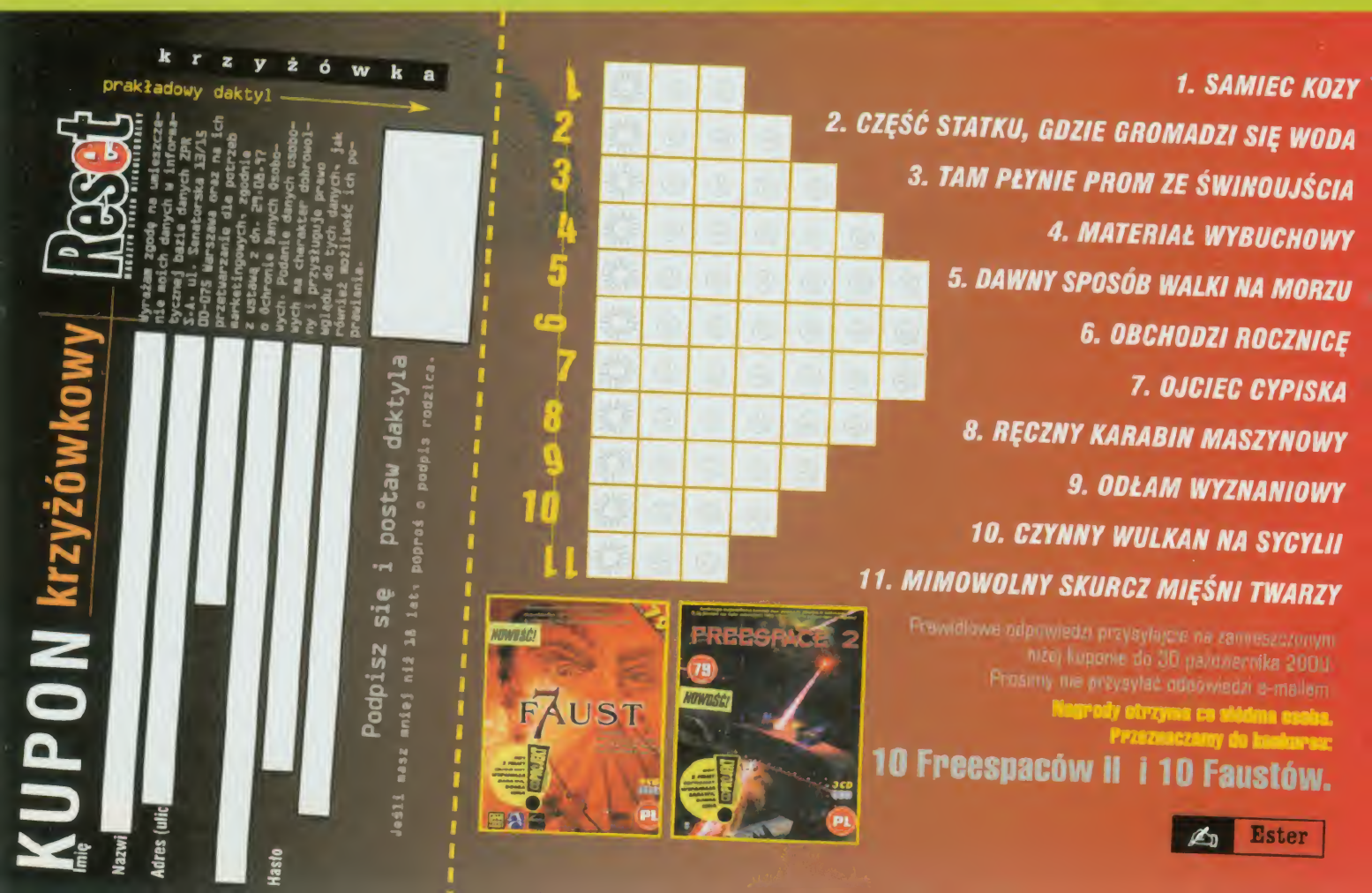
Pozdrawiam Anija

Ps. Fajnie by było gdybyś coś odpisał. Jestem ciekawa czy dużo dziewczyn czytuje Waszą gazetkę (mogę zapewnić, że ja czytuję ją od całkiem dawna). A może byłbyś tak dobry i wysłał mi autografy całej Red_Akcji (to do mojej

kolekcji, byli byście przy takich osobach jak: Cezary Cezary (tj. Pazura), Agnieszka Włodarczyk, Arni (Piotr Zelt) i kilku innych. Proooooosszzzzęęęęę.....

A.

A więc na początek znowu o kleju... Obiecałem, że zdradzę sposób jak odkleić cybertalerzyk z jedynie jedną ósmą okładki, ale cóż... Mój genialny system odklejania opublikowany w odpowiedzi na list Czytelnika



w numerze 7 „Resetu" spotkał się z krytyką publiczności. Że niby to głupio na poważne listy odpowiadać niepoważnie. Odpowiadam więc poważnie - nie jesteśmy w stanie wpłynąć na to, żeby CD-ki przyklejano innym klejem. Taki mają na drukarni i już. Czasem się im mażnie więcej i... klops. Z jednych egzemplarzy odkleja się bez problemów, a do innych jest tak przyczepiony, że nawet za pomocą ciężarówki i wyciągarki nie da się oderwać. Niestety, nie możemy stać w drukarni i obserwować, jak starszy klejowy dolepia talerzyki do gazetek. Co do działalności naszej wspaniałej poczty, to wypowiadamy się jednoznacznie: SUCKS!!! A jeśli chodzi i kobiety i autografy... Hm, dziewczyny też są wśród naszych fanów i cieszy to nas niepomiernie (p. niżej). A autografy, mój Boże, autografy... Żeby choć jeden z nas umiał posługiwać się piórem...

Hej,

Sorry, że piszę do was na takim papierze, ale innego pod ręką nie mam. (...) Od dłuższego czasu nurtuje mnie pewne pytanie i wydaje się, że możecie mi pomóc. Chodzi o... bieliznę (damską oczywiście). Jaki kolor jest najbardziej sexy?

Szkocka

Dziękujemy za kawałek papieru toaletowego. Nigdy jeszcze nie dostaliśmy tak oryginalnego listu i każdy z członków (hm?) Red_Akcji chciał fragment dla siebie, żeby jak najszybciej spróbować. Z trudem udało mi się przepisać siedząc z notebookiem na kiblu niewielki w sumie fragment dłuższej całości. Jeśli chodzi o Twoje pytanie... W Red_Akcji wywiązał się następujący dialog:

Ja: Jaki kolor damskiej bielizny kręci was najbardziej?

Keleborn: Zielony? Nieee, ja wolę brak bielizny!

Yanoos: Biały.

Misiek: Ciemnoniebieski.

Roos: Ja lubię przezroczystą. Albo czarną (niezdecydowany, no nie?)

Ja: A mi to wszystko jedno, może być np. śliwkowo-orzechowy, albo waniliowy.

I to tyle. Pewnie będziesz miała nadal wątpliwości. My, faceci, jesteśmy strasznie chimeryczni.

Cze,

Z czego wy kurde robicie te wasze CD? Jak wpierniczyłem to g... do CD-ROMU to CD-ROM zaczął na przemian się zatrzymywać i startować, a w CD-ROMIE zaczęło coś trzeszczeć i w ogóle.

Medon.

Na to pytanie znów mogę odpowiedzieć na dwa sposoby - poważnie i niepoważnie. Niepoważna odpowiedź będzie prosta - nasze CD robimy z siedmiomilimetrowej pikowanej pancernej blachy. Oczywiście blacha pochodzi z czołgów przeznaczonych na złom i można ją zrecyklingować. A poważnie? Poważnie to my w ogóle nie robimy CD. CD robią na tłoczni. My nawet nie możemy na to popatrzeć. Ale niezadowolony klient może (a nawet powinien) odesłać nam niedziałającą płytkę (lub wpaść z nią osobiście do Red_Akcji w Warszawie, Senatorska 13/15). Wymienimy.

Itotyle pa!

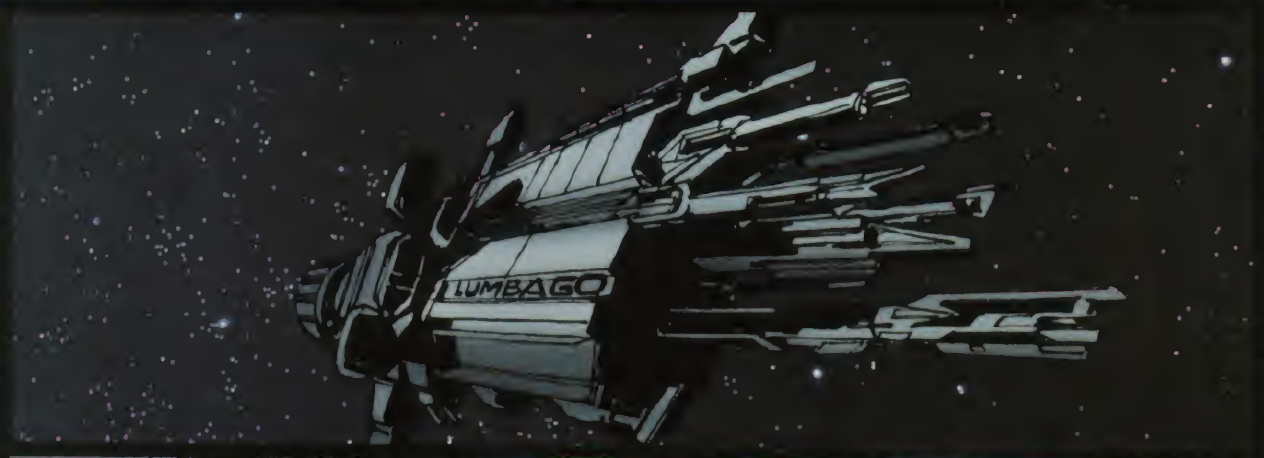
MAG
MiM
Magia i Miecz
NOVICE ZONE
Od cRPG do prawdziwego RPG
JEST TYLKO JEDEN KROK
zajrzyj: www.mag.com.pl
Powiemy Ci, jak to zrobić...
Wydawnictwo MAG, ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa, tel./fax (0-22) 6424545 lub 6428285.

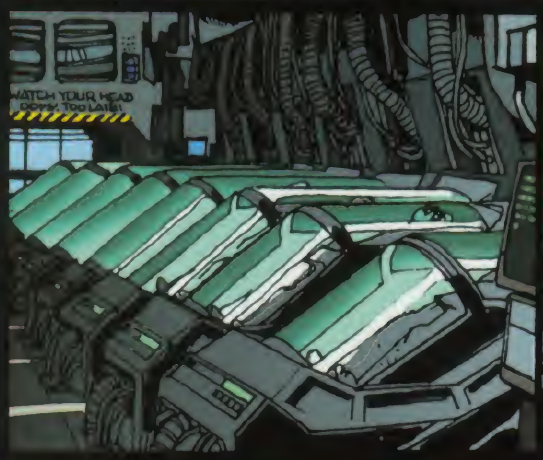
GÓRSKY & BUTCH . 48 STRON

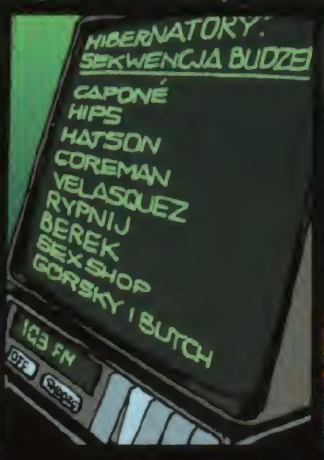
DEADLINE STUDIOS 2000

O W C Y 2

DECYDUJĄCE ŻARCIE







JEŻELI CHCECIE WIEDZIEĆ SKĄD TU SIĘ WZIĄŁ KACZOR, ZAJRZYJCIE DO RESETU NR 2/00 (34)

MAIN GATE
BRUDAS
RUSZAĆ! VELASQUEZ I DRINK NA SZPICY! HIPS, CROW, FREEZE - LEWA FLANKA! LEWA MÓWIĘ!
WITAMY W WYLUDNIONEJ KOLONII KOSMICZNEJ SPOWITEJ MGŁĄ TAJEMNICY I SKRYWAJĄCEJ MROCZNY SEKRET
GDZIE SIĘ PODZIALI WSZYSCY KOLORYŚCI?
KOLONIŚCI?
WŁAŚNIE
NIECO LUŹNIEJ... EE... PÓŹNIEJ
ZNALEŹLIŚMY TYLKO JĄ, ZZIĘBNIĘTĄ, ZMĘCZONĄ I CAŁKOWICIE ROZNEGLIŻOWANĄ.
THIS SIDE UP
JESTEŚMY ODDZIAŁEM KOLONIJNYCH MARINES. OSTATNIO WALCZYLIŚMY Z SALMONELLĄ NA MAZURACH.
TRAKTOR
SAVE THE PLANET RELIKLE!
MAM NA IMIE NUDE. NASZA KOLONIA ZOSTAŁA ZAATAKOWANA PRZEZ OWCYCH...
CHYBA OBCYCH?
?
... PRZYBYŁYCH Z UKŁADU ALDEBARANA. KAŻDEJ NOCY SŁYSZĘ ICH BECZENIE!
S... SIR, MAMY ODCZYN Z CZAJNIKA PUCHU!
BIBIP BIBIP
ODCZYT Z CZUJNIKA RUCHU?
WŁAŚNIE. AKTYWNOŚĆ W BUDYNKU REAKTORA.
CAPONÉ! NIE UŻYWAJCIE TAM BRONI! MOŻECIE USZKODZIĆ REDAKTOR!
I'M WITH STUPID
REAKTOR, SIR?
WŁAŚNIE!
TO CZYM MAMY ICH ROZWALAĆ? OBJĄŚ POLITYKĄ PRORODZINNĄ I CZEKAĆ AŻ SAME ZDECHNĄ?!
HMM... PRACOWITE POTWORKI.
OCH MÓJ BOŻE, NIE!...
TO WEŁNA!
100% WOOL
COŚ SIĘ ZBLIŻA...
WC
LICZNE SYGNAŁY... SĄ WSZĘDZIE!
KAJKO! KAJKO!
O, BOŻE! JUŻ TU SĄ!
BEE BEE BEEE BEE BEEE
85

W NASTĘPNYM ODCINKU: CZY MOŻE BYĆ JESZCZE GŁUPSZY KOMIKS OD TEGO? PRZEKONAJMY SIĘ...

Cheaty resetu

Tryllu zamiast

Star Trek DS9: The Fallen (Demo)

Przeskakiwanie leveli
Wejdź do katalogu z mapami i po prostu zamień nazwy dwóch plików: M05_SiskoL1A.dsm i M05_Sisko1B.dsm. Po tej przeróbce uruchom ponownie demo, wybierz New Game - zamiast pierwszego poziomu załaduje się poziom drugi. Uwaga! W wersji demo są tylko dwa poziomy.8

Gra Kirą lub Wolfem
Wejdź do katalogu systemowego i pod dowolnym edytorem tekstowym załaduj poniższe pliki: user.ini, default.ini, defuser.ini oraz ds9.ini, a następnie zmień linię Class=PLYR.DS9_Sisko na Class=PLYR.DS9_Kira lub Class=PLYR.DS9_Worf. Kiedy włączysz nową grę, z niewiadomych powodów pojawia się animacja śmierci Kiry lub Wolfa, ale potem mapa normalnie się ładuje i od tej pory możesz grać Kirą albo Wolfem.

Kody
Naciśnij TAB, a następnie wpisz „set plyr.ds9_sisko bcheatconsole true". Teraz możesz używać następujących komend:
god - tryb boski
allammo - full amunicji
fly - latanie
walk - chodzenie
ghost - przechodzenie przez ściany
killpawns - zabija wszystkich wrogów
invisible - wrogowie Cię nie widzą
OPEN [mapa] - ładuje dowolną mapę - plik.dsm
START [mapa] - to, co wyżej
BEAMDOWNITEM [klasa] - pojawienie się odpowiedniego przedmiotu lub broni
Jako [klasa] możesz używać:
Przedmioty
DS9_TRICORDER
DS9_MEDKIT
DS9_FLASHLIGHT
DS9_ARMORBELT
Bronie
DS9_PHASER
DS9_FEDERATIONPHASERRIFLE
DS9_FEDERATIONPHOTONGRENADELAUNCHER
DS9_M4RIFLE
SETJUMPZ [wartość]
Wartość ta decyduje o tym, jak wysoko postać może skakać. Normalnie jest 400.
RMODE [wartość]
Dobieranie trybu renderingu. Normalnie jest 5. Ustawienie na 2 powoduje, że wszystko jest jaskrawo jasne.
SET DS9_SISKO FATNESS 255
Sisko wygląda teraz jak grubas. Normalnie jest 128. Chudy to 1-127, gruby to 129-255.
SET DS9_FLASHLIGHT CHARGE 9999
Daje Twojej baterii więcej energii, tak że nie musisz jej ładować. Normalnie jest 800.
Ukryte klawisze:
F8 - przełącza między FPP a FPS
F10 - przełącza między trybami detekcji błędów
F9 - screenshot

Bang! Gunship Elite

dogmode - uaktywnienie kontroli nieśmiertelności w Menu Cheat
stoneskin - nieskończona kontrola nad osłoną
pianist - kontrola strzałów przeciwnika
boooost - nieskończona kontrola dopalacza
reflux - nieskończona amunicja Flux Beam
greens - nieskończona amunicja Phase Shift Cannon
firecrackers - nieskończona amunicja Hellfire
nails - nieskończona amunicja Titans Hammer
volcano - nieskończona amunicja Magma Cannon
lightning - nieskończona amunicja Electronic Laser
staystill - nieskończona amunicja Stasis Cannon
listener - nieskończona amunicja Sonic Cannon
bloody - nieskończona amunicja Plasma Cannon
stormfire - nieskończona amunicja wszystkich broni
getndof - nieskończona amunicja dla braku broni

Serious Sam (Demo)

W czasie wyświetlania głównego ekranu (wtedy gdy możesz wybrać Single Player, Demo itp.) wciśnij ~ (tylda), aby pojawiła się konsola, a następnie wpisuj, co następuje:
Aby wyświetlić listę zmiennych, które można zmodyfikować, wpisz:
ListSymbols()
Aby zmienić zniszczenie zadawane przez wrogów, wpisz :
gam_afDamageStrength[poziom] = [wartość]
poziom:
0 = łatwy
1 = normalny
2 = ciężki
3 = serious
wartość:
0.0 = brak uszkodzenia
1.0 = normalne uszkodzenia
2.0 = dwa razy silniejsze uszkodzenia
Na przykład
gam_afDamageStrength[0]=0
Wpisując to, spowodujesz, że na poziomie Easy nikt nie zrobi Ci krzywdy.
Aby zwiększyć liczbę amunicji, wpisz:
gam_afAmmoQuantity[poziom]=[ammo]
Gdzie:
poziom:
0 = łatwy
1 = normalny
2 = trudny
3 = serious
ammo:
0.0 = brak
1.0 = normalna wartość
2.0 = dwa razy więcej
Na przykład:
gam_afAmmoQuantity[0]=2.0
Aby zmienić szybkość poruszania się przeciwników, wpisz:
gam_afEnemyMovementSpeed [poziom] = prędkość
Gdzie:
poziom:
0 = łatwy
1 = normalny
2 = trudny
3 = serious
prędkość:
0.0 = nie poruszają się
1.0 = normalna prędkość
2.0 = poruszają się szybciej
Na przykład:
gam_afEnemyMovementSpeed [0]=3.0
spowoduje, że na poziomie trudności „łatwy" przeciwnicy poruszają się niczym błyskawica.
Aby zmienić szybkość atakujących przeciwników, wpisz:
gam_afEnemyAttackSpeed [poziom] = prędkość
Gdzie:
poziom:
0 = łatwy
1 = normalny
2 = trudny
3 = serious
prędkość:
0.0 = nie poruszają się
1.0 = normalna prędkość
2.0 = atakują szybciej
Na przykład:
gamt_afEnemyAtackSpeed [0]=2.0
Wpisanie tej linijki spowoduje, że na poziomie trudności „łatwy" przeciwnicy będą Cię bardzo szybko i często atakować.

Ground Control

W głównym menu naciśnij naraz klawisze „M", „S", „V". Wyświetli się linia do wpisywania cheatów. Możesz użyć następujących kodów:
console - klawiszem tyldy „~" opuszczasz konsolę
god - nieśmiertelność dla wszystkich jednostek
notgod - wyłączenie God Mode
gimme maps - wszystkie misje z kampanii dostępne w menu „Custom Game"
flashlight - nieco zmieniony interfejs
from massive with love - zabawne tekstury
the new generation of rts-games - sekretna misja sabotażowa w menu „Custom Game"

the Longest Journey

Prolog

Urwij wystającą gałąź. Po rozmowie z drzewem zabierz z gniazda łuskę. Połącz oba przedmioty i przy ich pomocy przekieruj strumień wody.

CZĘŚĆ 1

Z szafki nocnej zabierz zdjęcie i pamiętnik, a z garderoby lalkę-małpę. Przyjrzyj się jej dokładnie i wyrwij plastikowe oko. Wyjrzyj za okno i poluzuj linę, a następnie opuść swój pokój. Po rozmowie z Zakiem zerwij listek. Na parterze obejrzyj tablicę ogłoszeń - z jednej notatki wynika, że Fiona znalazła ostatnio jakiś pierścionek. Ponieważ należy on do ciebie, zgłoś się po niego. Wychodząc do Akademii zabierz ze stolika pudełko zapałek. Na miejscu wyjmij z kosza rękawicę, wejdź po schodach i spróbuj coś namalować (paleta leży na kredensie). Następnie idź do kawiarni, porozmawiaj z Charlie'm i weź jedną czekoladkę. Pogadaj też ze Stanem i postrasz go, że jak ci nie zapłaci, to rzucisz robotę. Zabłyśnij, jeśli pokażesz mu wykaz przepracowanych godzin - schowałeś go w pamiętniku. Z koszyka stojącego na stole zabierz chleb i obejrzyj plakat obok Jednorękiego Bandyty. Zabierz bilet wstępu do galerii Roma. Zauważ, że na odwrocie jest jej adres. Dostaniesz się tam przy pomocy metra (będzie trzeba kupić bilet). Wysłuchaj Corteza i wróć do domu. Pogadaj z przyjaciółmi i leć na swoją zmianę do kawiarni.

CZĘŚĆ 2

Zapytaj Fionę i Zaka o Corteza. Wyjdź potem na powietrze i obejrzyj maszynę po lewej stronie. Złącz kable pierścionkiem. Operując dwoma przełącznikami ustaw cztery pozostałe w jednej linii. Już po chwili zorientujesz się jak to działa. Jeśli uda ci się, przekręć zakrętkę i zawór, a następnie zdejmij szczypce z przewodu. Wróć do swojego pokoju i wyjrzyj za okno. Rzuć chleb na niebieską kaczkę a potem wyciągnij łańcuch i zabierz linę. Gumowa kaczka dopłynie aż do kawiarni, więc idź tam i wyłów ją z kanału, a potem pędź do metra. Na szynach leży klucz. Żeby go zabrać, potrzebna będzie specjalna wędka. Odklej z kaczki plaster, nadmuchaj ją, a potem połącz ze szczypcami i sznurkiem. Wsiadaj w metro, jedź do Metro Circle i przejdź do kina.

Przesuń kosz ze śmieciami i zatop czekoladkę w zielonej mazi. Poczęstuj nią detektywa, a kiedy już sobie „pójdzie", odszukaj jego kapelusz (jeden ekran w lewo). Kluczem z metra otworzysz szafkę z przewodami obok wejścia do kina. Plastrem zaklej dziurę w rękawiczce i przy jej pomocy pomanipuluj kablami. Wejdź za dozorcą w ciemną alejkę. Połóż małpkę na kupie śmieci po lewej stronie, kapelusz nieco wyżej, otwórz kosz na śmieci i podpal go. W kinie spotkasz Corteza, który otworzy ci portal prowadzący do Arkadii. W powrocie do świata Stark ma ci pomóc niejaki Westhouse, którego musisz w Arkadii odszukać.

Zagadnij mnicha Tobiasza a potem rozejrzyj się po mieście. Wróć do Tobiasza i męcz go tak długo, aż dowiesz się, że Westhouse jest znany jako Rolling Man. Zatrudnij się u sprzedawcy map - pierwszą mapę dostarcz do kapitana statku zacumowanego na przystani. Nebeve podpisze list przewozowy, jeśli zagrasz mu jakąś muzykę - na brzegu (nieco wcześniej niż przystań) jest stragan, przy którym kupisz flet. Wróć do Nebeve'a, a kiedy już podpisze papiery pogadaj ze starym bajarzem siedzącym na skrzyni (na drugim końcu przystani). Sprzedawca map skieruje cię teraz do Westhouse'a. Udaj się do niego, poproś o podpisanie listu przewozowego. Kiedy będziesz już wychodzić, Westhouse da ci zegarek. Otwórz go przy pomocy pinezki, a pokaże się portal prowadzący do Stark.

CZĘŚĆ 3

Udaj się do katedry i pogadaj z księdzem. W jednym z pobliskich budynków odszukaj chłopca o imieniu Warren. Pomoże ci, jeśli wymażesz jego kartotekę z policyjnej bazy danych. Jedź na posterunek. Obejrzyj ruchomą barierkę, tabliczkę z nazwą ulicy, a następnie wprowadź tą nazwę do komputera barierki. Kiedy się odsunie, wskocz do kontenera ze śmieciami. Znajdziesz się na komisariacie w poczekalni. Ze skrzynki na narzędzia wyjmij papierek. Obejrzyj go i pogadaj z leniuchującymi robolami. Spróbuj dać im papierek. To niestety nie sprawi, że wezmą się do roboty, więc poproś recepcjonistkę o formularz 09042. Ten też nie zadziała, więc poproś jeszcze o 09042-A. Kiedy robotnicy wreszcie zabiorą się do pracy, obejrzyj oba telefony, zadzwoń z jednego do drugiego i poproś obu panów do telefonu. Natychmiast rzucą narzędzia, weź więc śrubokręt i napraw kable. Nie przejdziesz przez drzwi dopóki recepcjonistka patrzy. Każ więc jej poszukać jakiegoś dokumen-

wpierw na półki za nią) i dopiero wtedy przejdź do dalszej części komisariatu.

Kup colę z automatu i wejdź do szatni. Obejrzyj szafki i pogadaj z gliniarzem siedzącym w toalecie. Otwórz jego szafkę, zabierz lekarstwo i odkryj kartkę schowaną ze lustrem. Daj gliniarzowi lek, porozmawiaj o jego żonie i wyłącz światło. Kiedy wypadnie mu oko, podmień je na kawałek plastiku wyrwany małpie-lalce. Okiem policjanta oszukasz skaner na korytarzu. W komputerze odszukaj akta Warrena Hughesa. Nim je wyczyścisz i wydrukujesz, zwróć uwagę na numer kolonizacyjny jego siostry i wpisz go do wyszukiwarki. Wydrukuj również te informacje i poszukaj czegoś o Altecach, a następnie o ich szefie - Jacobie McAllenie. Przerysuj kod, który pojawi się na drugiej stronie z danymi. Wyłącz komputer i wpisz kod do podajnika dokumentów - po chwili otrzymasz tajemnicze pudełko. Zabierz papiery z drukarki i wracaj do Warrena. Ten skieruje cię do swego kumpla mieszkającego w dokach. To dziwak Burns. Porozmawiaj z nim i poproś o rozszyfrowanie informacji z tajemniczego pudełka. Wyjdź z jego „mieszkania" i wrzuć puszkę coli do maszyny mieszającej farbę. Wstrząśnięty napój zanieś policjantowi pilnującemu miejsca wypadku przed komisariatem. Kiedy odejdzie, obij przy pomocy kawałka lusterka promienie laserowe i odkręć śrubokrętem napęd odrzutowy. Zanieś go Burnsowi, a potem pędź do katedry na spotkanie z Cortezem. Ponownie udasz się do Arkadii.

CZĘŚĆ 4

Wejdź do knajpy i porozmawiaj najpierw z właścicielką, a potem z dziwolągiem, który wejdzie. Prześpij się w fotelu, a rano pędź do sprzedawcy map. Daj mu list przewozowy i zagraj na drugim straganie w grę z kubkami. Wyjmij śrubokręt i przysuwaj go kolejno do każdego kubka. Wskaż ten, który zadrży. Zaoferuj handlarzowi śrubokręt za jedną z jego nagród. Zapytaj Tobiasza o książki, potem odwiedź dziwoląga w jego domku, a na końcu Westhouse'a. Ten ostatni powinien napomknąć o latających ludziach. Pędź do biblioteki i poproś dziadka o książkę na temat latających ludzi. Przeczytaj ją i zapytaj staruszka na przystani o Alais. Potem zapytaj Nebeve'a, czy cię tam zabierze i wróć do staruszka. Wymień śrubokręt na bazarze na klatkę z Gawronem i oddaj go staruszkowi. Teraz Nebeve obieca cię zawieźć do Alais, ale postawi kilka warunków. Aby je wypełnić, udaj się do lasu.

Na swej drodze spotkasz najpierw Gawrona, a potem Futrzaka szukającego brata. Zagraj na flecie, aby przywołać Gawrona, i idź dalej. Gdy dojdziesz do zepsutego mostu, zacznij się wracać. Zaprowadź staruszkę do jej domu. Kiedy wyjdzie, przy pomocy miotły uwolnij z szafy drugiego Futrzaka. Leżącą na stole czaszką wybij okno i wyrzuć przez nie futrzaka. Kiedy wiedźma wróci, wyrwij poluzowaną deskę. W obozie futrzaków porozmawiaj ze wszystkimi i idź spać do nory.

CZĘŚĆ 5

Rano dostaniesz pierwszą część dysku. Przejdź przez most, zbierz kilka kwiatków i porozmawiaj ze skamienialym odźwiernym. Spróbuj go ożywić przy pomocy kwiatów. Nie uda się, więc wezwij Gawrona i poproś go o przyniesienie rosnących nieopodal jagód. Wymieszaj je z kwiatkami i tą mikstura poczęstuj odźwiernego. W wieży daj monetę żebrakowi, zabierz sól i pieprz. Daj następną monetę żebrakowi i zdmuchnij świeczki. Odwróć klepsydrę, a następnie pędź do drzwi koło lustra. Odwróć kolejną klepsydrę i leć do drzwi po lewej. Posyp pieprzem kamienną twarz, a po chwili spotkasz Ropera Klakksa. Jedyny sposób na pokonanie go to sprezentowanie kalkulatora - to urządzenie wyraźnie go przerasta.

Zbierz probówki z białą, żółtą, zieloną i niebieską cieczą (jedna jest na stole, ukryta za czaszką). Przeczytaj książkę z czarami, a potem zmieszaj w garnku biały, zielony i niebieski płyn (mikstura niewidzialności). Wróć do lustra w labiryncie, wypij miksturę i szybko zabierz papirus przed nim leżący. To brakująca strona z księgi. Wróć do laboratorium i włóż kartkę na miejsce. Teraz przygotuj mikstury lekkości (żółty, biały, niebieski) i magicznych więzów (zielony, żółty, niebieski), spożyj tą pierwszą, żeby ściągnąć z półki czerwoną flaszkę, a potem czaruj dalej. Mikstura wybuchowa to płyny czerwony, czerwony i niebieski, a mikstura wiatru - biały, czerwony, niebieski. Czarów magicznych więzów i wybuchowego użyj na kryształowej kuli, a potem otwórz okno, przywołaj Gawrona i poproś go, aby rozlał troszkę mikstury wiatru za oknem. Resztki tej mikstury oddaj kapitanowi Nebeve. Jeszcze tylko musisz znaleźć nawigatora. Najlepiej do tej roli nada się Tun Luiec - babeczka, która przesiaduje w zajeździe.

CZĘŚĆ 6

Kiedy już będziecie na pełnym morzu, wyjmij z beczki jabłko, a potem zejdź pod pokład i zabierz siekierę. Zjedz trochę czekoladki, a resztę połóż na worku z mąką. Złap robaka i włóż go do jabłka. Pokaż je kapitanowi i poproś Tun Luiec, aby oddala ci na chwilę ster. Powieś Talizman Równowagi na kompasie, aby zmienić kurs. Zawołaj Tun Luiec i zwróć jej uwagę na zmianę kursu. Kiedy kapitan wróci, zabierz talizman, a potem pędź pod pokład i spróbuj rozwalić siekierą skrzynię.

CZĘŚĆ 7

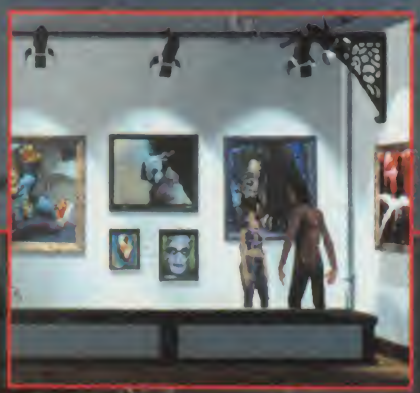
Przywołaj Gawrona i po krótkiej pogawędce przyjrzyj się pływającemu stworzeniu. Zostaniesz zabrany do podwodnego miasta. Po przebudzeniu obejrzyj malowidła ścienne. Wyjmij ze ściany polip i zjedz go. Wypłyń na zewnątrz i wyjmij z muszli perłę. W mieście zdobądź trochę zielonej mazi i wróć do pomieszczenia, w którym mogłeś oddychać. Przy pomocy pinezki upuść sobie trochę krwi, zmieszaj ją z mazią i umocz w tej papce perłę, a następnie zjedz ją. Teraz będziesz rozumieć podwodny język. W mieście zabierz kryształ i zapytaj o niego strażnika. Tuż obok miejsca, w którym była perła, znajdziesz jeszcze jeden kryształ, ale będziesz musiał nieco rozchylić zarośla. Rozchyl jej jeszcze bardziej, a ujrzysz wejście do jaskini. Wewnątrz znajdziesz jeszcze dwa kryształy i ołtarz. Musisz na nim w odpowiedni sposób poustawiać kryształy. A więc: zielony koło harpuna, symbolem ryby na zewnątrz; żółty koło ryby, harpunem na zewnątrz; brązowy koło fali, falą na zewnątrz i szary koło świątyni, świątynią na zewnątrz. Jeszcze tylko przekręć odpowiednio obręcze w środku i w jaskini zapanuje jasność. Płyń szybko do strażnika. Zabierz harpun i zabij nim wielką rybę, urzędującą w okolicach wraku statku. Wyrwij mu ząb, zabierz swój talizman i pokaż oba przedmioty strażnikowi. Kiedy ponownie znajdziesz się w jaskini, użyj talizmanu na zagłębieniu w ścianie.

CZĘŚĆ 8

Z plaży zabierz linę. Zawołaj Gawrona i wyślij go na przeszpiegi do dżungli. Odszukaj wiel-

kie Drzewo i porozmawiaj z Galęziarzami. Teraz będziesz musiał obudzić Q'amana. Najpierw udaj się do ruin (na lewo od plaży), przywiąż linę do drzewka i zejdź w dół - na kupie kamieni znajdziesz klucz. Wróć na powierzchnię, zabierz linę i idź do wielkiej dziupli. Włóż klucz w otwór. Za każdym razem kiedy go przekręcisz, pokaże ci się nowy symbol, odpowiadający jednemu z posągów rozstawionych po wyspie. Któremu? Zorientujesz się patrząc przez lunetę. Wyjmij kluczyk i idź do Drzewa. Posągi (jeden z nich tu stoi) to system telefoniczny wyspy. Każdy ma ucho i usta. Jeżeli w jednym nakierować usta w stronę drugiego posągu, a w tym drugim ucho na ten pierwszy, to bez problemu przejdzie każdy dźwięk. Uszy i usta ustawia się przy pomocy tego samego kluczyka. Teraz chodzi o to, aby utworzyć kanał dźwiękowy Drzewo-Klif-Ruiny-Dżungla (ucho posągu przy Drzewie musi być ustawione na Drzewo). Krzyknij teraz do ucha posągu przy Drzewie, a Q'aman się obudzi. Porozmawiaj z nim najpierw przez telefon, a potem osobiście i poproś, żeby pomógł krabowi z plaży. Q'aman pójdzie łowić ryby. Jako przynętę daj mu kolorowy papierek po czekoladce.

Porozmawiaj z Galęziarzami i zagoń ich do roboty. Po wejściu na Drzewo okaże się, że potrzebują sznurka. Znajdziesz go na klifie. Weź jeszcze rybi szkielet i zanieś sznurek Galęziarzom. Przywiąż doń szkielet ryby, zainstaluj w armacie i wypróbuj. Aby przeskoczyć kolejną przepaść skorzystaj z mikstur wiatru i lekkości. W mieście pogadaj ze strażnikiem świątyni, a potem ze wszystkimi mieszkańcami, których napotkasz (czworo). Opowiedzą ci bajki, z których będziesz musiał jak w szkole odpowiedzieć strażnikowi.



Wejdź do świątyni i porozmawiaj z Wróżką. Po chwili znajdziesz się na dziwnym pustkowiu. Dotknij podłoża i skały, a potem porozmawiaj z czymś, co wygląda jak organy. Wpłyń do jaskini, która okaże się oczodołem wielkiego smoka. Zabierz kryształ, który ci da. Po tym nastąpi seria wydarzeń, z której będziesz musiał wyplątać się skacząc w portal do świata Stark.

CZĘŚĆ 9

Porozmawiaj z księdzem i wróć do domu. Zaskoczą cię ludzie sekty Vanguard, więc uciekaj do swego pokoju i przez okno wskocz do kanalu. Wypij miksturę niewidzialności i leć do kawiarni. I znów musisz salwować się ucieczką w portal.

CZĘŚĆ 10

I znów wylądujesz w Arkadii. Idź do Dziwoląga, a dostaniesz ostatni kawałek dysku. Odwiedź Westhouse'a, a potem udaj się do biblioteki. Porozmawiaj z Yerinem i wyjdź na górę. Połóż części dysku w czterech otworach, a następnie zawołaj Gawrona i poproś, by oczyścił posąg smoka. Dysk spadnie do wody w bibliotece, więc zejdź po schodach i spróbuj odkręcić zawór. Trzeba będzie poprosić o pomoc Yerina. I znów konieczna będzie ucieczka w portal do Stark.

CZĘŚĆ 11

Namaluj coś na płótnie w Akademii. Idź do Burnsa po odbiór swojego ID i pokaż mu mapę nieba. Jedź metrem do Merto Circle i zjedź windą do centrum handlowego. Kup sobie jakieś ciuchy, weź pudełko po pizzy z kosza na śmieci i idź do pociągu. Na tarasie zagadnij policjanta, a recepcjonistę przekonaj, że dostarczasz pizzę. W gabinecie McAllena przejrzyj papiery. Po krótkiej chwili zostaniesz sam na sam z nieprzyjemnym potworem. Użyj komputera aby otworzyć drzwi na taras, a potem uciekaj w prawo. Przed niechybną śmiercią uratuje cię Cortez. Po chwili kilka spraw się wyjaśni i będziesz mógł spokojnie wyjąć ze schowka swój dysk. Po raz ostatni idź do Burnsa, a potem idź do Metro Circle i zgłoś się do grupy kolonistów.

CZĘŚĆ 12

Wejdź do męskiej toalety i przy pomocy karty kredytowej zakup afrodyzjak. Przesuń śmietnik i monetą odkręć kratkę. Przejdź przez kanał wentylacyjny, spójrz na ekran i idź do wyjścia nr 1. Wyłącz kamerę, daj nura do kanału i pędź do wyjścia nr 2. Wrzuć afrodyzjak do kubka z kawą i wróć do kanału wentylacyjnego. Ponownie udaj się do wyjścia nr 2. Kiedy strażnik wyjdzie, przeszukaj kieszenie płaszcza. Rzuć okiem na komputer, a potem na tablicę kontrolną. Na statku są trzy ważne miejsca: więzienie, wyjście awaryjne i luk bagażowy. Aby się do któregoś z nich dostać, musisz najpierw wysłać strażnika pilnującego go na odpoczynek (da się to zrobić przy tablicy kontrolnej). Zacznij od więzienia. W celi piątej jest Adrian - Strażnik. Uwolnij go i przejdźcie do wyjścia awaryjnego (najpierw wymień strażników). Obejrzyj kapsuły i panele kontrolne, a okaże się, że brakuje w nich filtrów tlenowych. Są w luku bagażowym. Idź tam, zerknij na komputer i odszukaj właściwy pakunek (po lewej stronie). Zainstaluj filtry i odpal kapsuły żółtym przyciskiem na pulpicie.

CZĘŚĆ 13

Po lądowaniu obejrzyj kapsułę i idź przez pustynię tak długo, aż zaatakuje cię Wir. Polej talizman resztką mikstury wiążącej i pokaż go Wirowi. Przejdź na drugą stronę przepaści. Po chwili będziesz miał wizję rodzinnego domu - daj ojcu pierścień. Kiedy dojdziesz do wieży, przywołaj Gawrona. Najpierw każ mu polecieć w dół przepaści, a potem do wieży i przynieść troszkę wody ze Studni Stworzenia. Każ mu ją wylać w przepaść i przejdź przez most. Połóż dysk na wodzie i dotknij dłoni, która się ukaże. Atakującemu Gordonowi też pokaż talizman i delektuj się zakończeniem gry.

Vampire Masquerade Redemption

Ator

Vampire Masquerade Redemption należy do popularnego ostatnio gatunku action RPG. Czyli - rozwiązywanie zagadek nie sprawi Ci zbyt wielkiego problemu. Za to pokonanie niektórych wrogów może być śmiertelnie trudne. Nie traćmy czasu na szczegółowy opis przejścia gry i skupmy się na zrobieniu z Ciebie prawdziwego wojownika

W części fabularnej

Najważniejsze jest operowanie brzęczącymi lub szeleszczącymi przedmiotami (w zależności od czasu akcji). Ponieważ fabuła Vampire Masquerade Redemption jest liniowa, nie będziesz mógł, gdy skończy Ci się kasa, pozabijać kilku dodatkowych potworów. Co prawda, na podstawowe narzędzia i gadżety kasy Ci starczy i jeszcze zostanie, ale najlepsze zabawki są naprawdę drogie i by zdobyć je wszystkie (a obwieszenie się jak choina potężnymi artefaktami to przecież wspaniała rzecz - motywacja do gry dla wielu fanów RPG), trzeba stosować kilka prostych zasad:

- Na początku misji pobiegnij od razu do sklepu, ale nie po to, by wydać w nim całą gotówkę, ale żeby sprawdzić mniej więcej ceny przedmiotów i w miarę możliwości odnieść ich cenę do zajmowanej powierzchni. Później, w czasie wykonywania zadania oprócz przedmiotów, które uznasz za przydatne w grze, zbieraj również te, które mają największą wartość za punkt objętości. W ten sposób Twoje dochody będą znaczne. Jeśli nie ogarnie Cię mania zakupowa (99,5% wyposażenia potrzebnego do wykonania misji można znaleźć w jej trakcie), to kasy zawsze będziesz miał w bród. Lepiej kupić rzadko coś ekstra niż kompletny pancerz, który później wyrzucisz, bo w czasie misji powoli skompletujesz lepszy.

- Staraj się jak najczęściej sprzedawać. Nie przesadzaj jednak i nie biegaj do sklepu, gdy w Twoim plecaku znajdzie się trochę śmiecia. Po prostu - zawsze, gdy przechodzisz obok czynnego sklepu, wstąp do niego. Nigdy nie wiadomo, kiedy nastąpi „przerywnik filmowy", a po nim czas i/lub miejsce może się radykalnie zmienić, a wraz z nim dostępność sklepu.

Aby się nie zaciąć przy podziwianiu scenariusza, wystarczy uważnie czytać wszystkie wypowiadane przez NPC-ów teksty (nie jest ich dużo, więc się nie przemęczysz). Dzięki temu zawsze będziesz wiedział, co zrobić. Np. wiedząc, że zakonnica, do której czujesz miętę, obawia się napaści, odwiedzisz ją podczas nocnego patrolu. W przeciwnym razie możesz błąkać się bez celu po mieście, nie wiedząc, co robić. I jeszcze jedno. Jeśli będziesz miał wątpliwości, czy przyjmować jakieś zadanie, ruszaj do boju jak najszybciej. Waluta i doświadczenie się przydadzą.

W czasie misji

Nie próbuj od razu wykonywać postawionego Ci zadania, mimo że gra sama do tego zachęca. Prawie zawsze trzeba dojść do jakiegoś punktu lub zabić konkretną osobę. Domyślenie się, gdzie jest lokacja lub osoba to sprawa dziecinnie prosta (czasami po prostu posiadasz tę informację). Zachęca to do szybkiego rajdu. Nie rób tego jednak. Zawsze uważnie obchodź wszystkie poziomy, a szczególnie zakamarki. Tam prawie zawsze znajdują się silne potwory, których zgładzenie dostarczy wielu punktów doświadczenia. Często znajdziesz również bardzo fajne przedmioty. Dzięki temu szybciutko będziesz rósł w siłę i żaden z napotkanych wrogów (z bossami włącznie) nie będzie niczym więcej jak tylko przeszkodą. W przeciwnym razie już wampir w kopalni może okazać się barierą przed duże „byp".

Pamiętaj również, iż w Vampire Masquerade Redemption możesz w każdej chwili wymienić doświadczenie na punkty zdolności. Nie trzeba czekać na „level up". Możliwość dopakowania się przed trudniejszym starciem jest wprost nieoceniona.

Jako człowiek

Masz prze-chla-pa-ne. Nie dość, że nie masz zdolności magicznych, to jeszcze walczysz sam jak palec. Dobrze, że są eliksiry życia. Ale nie przesadzaj z zapasami - jako wampir będziesz przecież leczył się magicznie. Jesteś mądrzejszy od bohatera, więc wiesz, co go spotka (choćby z recenzji). Nie gardź szczurami i zawsze je łap. Jako krwiopijca docenisz te „podręczne energizery". Jako samotnik posiadający tarczę i broń jednoręczną stosuj technikę średniowiecznych szermierzy: parada, cios, parada. By zabezpieczyć flanki, po zwróceniu uwagi potwora przywrzyj do ściany, a najlepiej stań w rogu.

Wampir w średniowieczu

Można już poszaleć. Dzięki krwi będziesz mógł posługiwać się magią, która pozwoli Ci zwiększyć swoją skuteczność w walce i - co najważniejsze - leczyć się. Zawsze dbaj o poziom krwi. Wyssanie jej z pokojowo nastawionej istoty jest bardzo proste. Ale uczynienie tego samego z wrogami jest bardzo trudne. Jedna postać musi związać przeciwnika walką wręcz, druga szybciutko znaleźć się DOKŁADNIE za jego plecami (jeśli będziecie stali do siebie nawet pod kątem kilku stopni, to się nie najesz, a do „cywila" możesz podejść nawet całkiem bokiem), a potem użyć kłów i modlić się, by nikt nie przerwał Ci uczty. W zasadzie przydałoby się przejąć kontrolę nad trzecią postacią i osłaniać operację, ale wtedy władzę nad posilającym się oddasz komputerowi, a ten zwykle zadowala się kilkoma łykami.

Dlatego też w praktyce lepiej napełnić wszystkie „zbiorniczki" przed rozpoczęciem misji, a później korzystać ze szczurów, flakoników itp. Jeśli krew skończy się blisko wyjścia z „kopalni", „katedry" czy później „wieżowca", warto cofnąć się na ulicę i zapolować.

Gdy staniesz się wampirem, przestaniesz być samotny (ironia, nie?). Klan z reguły zadba o to, żebyś miał towarzystwo. Pozwoli Ci to na zastosowanie dość ciekawej taktyki. Jedną postać uzbrajasz jak Christofa-człowieka (czyli tarcza i broń jednoręczna) i walczysz nim osobiście - jak wcześniej, ściągając na siebie całą uwagę przeciwników. Druga postać będzie Cię wspierać jakimś dwuręcznym cacuszkiem (najlepiej halabardą - w końcu i tak nikt jej nie będzie atakował). Reszta grupy spokojnie szyje z łuków. Ponieważ większość lokacji Vampire Masquerade Redemption, w których będziesz zmuszony walczyć, to wąskie korytarze - wystarczy, jeśli postać z tarczą będzie szła na początku i zasłaniała sobą przejście. Na wolnej przestrzeni halabartnik będzie narażony na ataki, można więc przerobić go na łucznika, a tarczownikiem robić dużo zamieszania. Czyli atakować wszystkie potwory i biegać.

Ustawienie zachowania postaci, którymi nie sterujesz, w czasie walki, zależy całkowicie od Ciebie. W czasie przemarszu po mieście, między zwykłymi ludźmi, nigdy nie ustawiaj opcji „agresywny". Wtedy wampiry zaatakują każdego przechodnia, szybko zlecą Ci się na głowę straże, a później policja. Będziesz musiał ich wykończyć. Po jatce może się okazać, że nie masz z kogo wysysać krwi i zrobi się smutno.

W czasach dzisiejszych

Królują już giwery. Wszystkie mają daleki zasięg, większość potyczek będzie się więc toczyła na dystans. Średniowieczną taktykę należy zmodyfikować. Harcownik musi być wyjątkowo dobrze opancerzony i biegać, nie wdając się w potyczki w przypadku przewagi liczebnej przeciwnika. Jeśli to nas jest więcej, należy po prostu stać i skupić ogień grupy na jednym przeciwniku. Dzięki temu wróg będzie zadawał coraz mniej ran, a Ty utrzymasz ich ilość na stałym poziomie. Reszta wygląda dokładnie tak samo jak w średniowieczu.

Może to jakaś aluzja ze strony autorów gry?

GROUND CONTROL

Yak

Pisanie poradników do RTS-ów jest moim zdaniem dużo trudniejszą koncepcyjnie pracą niż stworzenie podobnego poradnika dotyczącego chociażby przygodówki. Współczesne RTS-y koncentrują się na walce wieloosobowej, w której dostępne są wszystkie jednostki, konfiguracji pola walki dokonują gracze, o zwycięstwie przesądza zaś geniusz dowódczy. Z drugiej jednak strony wciąż większość graczy w Polsce nie ma dostępu do komfortowego (umożliwiającego płynną i stabilną grę) połączenia do netu i skazanych jest na jednoosobową kampanię zawartą na płytce. Żeby pomóc i jednym i drugim, należałoby właściwie napisać dwa niezależne poradniki, gdyż z reguły taktyki singla i multiplayera różnią się od siebie diametralnie... Cóż, z powodów oczywistych („Reset" to ciągle pismo, a nie książka) muszę skoncentrować się na najważniejszych aspektach walki w GC. Mam nadzieję, że dobrze wykorzystacie te porady podnosząc swoją skuteczność, prestiż i zwiększając chwałę wirtualnych generałów.

RADY OGÓLNE

Odpowiednia jednostka do odpowiedniego zadania.

Obie strony konfliktu dysponują jednostkami, które można podzielić na cztery grupy. Są to kolejno: piechota, pojazdy atakujące, oddziały wsparcia oraz lotnictwo. Wiele z nich dysponuje specjalnymi możliwościami, posiada dodatkowe uzbrojenie i sprzęt. Dobre użycie jednostek i ich specjalnych broni w odpowiednich momentach walki zawsze przesądzi o losach bitwy. Jednostki wspaniale sprawdzające się w jednych sytuacjach, są bezbronne i nieskuteczne w innych. Pamiętaj: w GC nie ma uniwersalnych żołnierzy!

Dlatego właśnie tak ważne jest dobre skonfigurowanie składu armii, zastosowanie uzupełniających się jednostek oraz dobry wybór ich dodatkowych broni i sprzętu. Generalnie poleciłbym dobranie jednostek antyczołgowych i antypiechotnych w proporcji 2:1, z jednoczesnym uwzględnieniem poniższych rozwiązań:

Lotnictwo: rozważ, czy na pewno chcesz z niego korzystać. Jeśli nie wyeliminujesz wrogiej obrony AA, będzie bezużyteczne. Wyposaż samoloty w broń defensywną, antyrakiety i ogłupiacze oraz pole siłowe. Czołgi: polecam ciężkie maszyny, wyposażone w moduły naprawcze, ewentualnie małą liczbę jednostek lekkich do zwiadu. Jednostki wsparcia: około połowę twoich jednostek powinna stanowić artyleria różnego rodzaju. Polecam użycie bomby nuklearnej jako specjalnej broni artylerii. Nie zapomnij o obronie p-lot oraz fenomenalnej, uniwersalnej artylerii rakietowej, wyposażonej w dodatkową broń przeciwczołgową.

A) Lotnictwo

Dobre użycie lotnictwa może spędzić sen z oczu nawet bardzo wymagającemu przeciwnikowi. Niestety, większość graczy nie potrafi ustrzec się podstawowego błędu, jakim jest posyłanie jednostek lotniczych na początku walki w wir najcięższych starć. Proponuję użycie kombinowanego ataku bombowców i szturmowców (jeśli przeciwnik nie ma lotnictwa lub my mamy naziemną obronę p-lot) lub szturmowców i myśliwców (kiedy spodziewamy się napotkać lotnictwo wroga), jednak dopiero wtedy, kiedy wyeliminujemy naziemne ośrodki obrony AA przeciwnika. Lotnictwo, przeciw któremu przeciwnik nie może wystawić własnych jednostek, bardzo szybko stanie się jego największym koszmarem. Dobrą taktyką jest również użycie aerodyn szturmowych z uruchomionym polem siłowym. Chwilowa niewrażliwość na pociski daje nam wspaniałą możliwość dokonania precyzyjnych nalotów na trudne do eliminacji gniazda obrony przeciwnika.

B) Artyleria

Artyleria to wspaniała broń w rękach tak początkujących, jak i zaawansowanych dowódców. Jej niesamowita siła rażenia nie ma sobie równych. Jest ona jednak bardzo wrażliwa na ataki odwetowe wroga, dlatego zawsze pamiętaj o podstawowych zasadach walki artyleryjskiej. Po pierwsze i najważniejsze - zawsze w ruchu. Często chaotycznie zmieniaj pozycje, a nikt nie namierzy cię za pomocą swojej artylerii. Po drugie - obrona p-lot. Zawsze stanowiska artylerii, która jest kuszącym celem dla precyzyjnych ataków lotniczych, powinny być silnie chronione za pomocą wieżyczek lub jednostek AA. Po trzecie - pamiętaj o wymuszonym ataku (ctrl-klik). Po kilku chwilach treningu opanujesz metody blokowania przejść nawałą artyleryjską lub nawet celowania z wyprzedzeniem i trafiania w poruszające się (lub nawet atakujące!) kolumny wroga.

C) Czołgi

Podstawowym błędem niedoświadczonych graczy jest koncentrowanie swojej uwagi na najcięższych pojazdach. Pamiętaj, że lekkie i średnie czołgi mają dużo lepsze specjale ofensyw-

ne, które odpowiednio użyte rozniosą w proch pozornie potężniejszą armię przeciwnika. Nie poleciłbym natomiast używania jednostek zwiadu, skoro lekkie czołgi poruszające się z prawie tą samą prędkością, jednak dużo lepiej uzbrojone i opancerzone, można wykorzystać również w celu rozpoznania terenu.

D)Piechota

Większość graczy traktuje piechotę jako nieprzydatne w walce mięso armatnie. Jest w tym dużo racji, chciałbym jednak zwrócić uwagę na bodajże najlepszy osprzęt dodatkowy, jaki jest w posiadaniu piechoty: rozkładany radar. Przewaga, jaką daje nam znajomość położenia wrogiej armii jest trudna do przecenienia. Jeśli posiadasz APC, spróbuj również opracować następującą taktykę: wyskok z APC tuż przy czołgach wroga, strzał z antyczołgowej broni specjalnej i błyskawiczny odwrót.

2. Bronie specjalne. Najważniejsze momenty bitwy.

Odpowiednie użycie dobrej broni specjalnej przechyli szalę zwycięstwa na twoją korzyść. Poniżej opiszę bronie, które uważam za najskuteczniejsze.

Czołgi: bronie wyładowywane. Wyładowane obok oddziału samodzielne stanowisko ogniowe stanowi niesamowitą pomoc, zwłaszcza, gdy przeciwnik atakuje nasze umocnione pozycje obronne. Polecam działka rakietowe i przeciwlotnicze. Z piechotą i tak sobie poradzisz. Czołg średni: komputer celowniczy. Wczesne użycie tego specjala radykalnie zwiększy waszą siłę ognia; zakup obowiązkowy. Co do stanowisk reperujących... hmm, jeśli jest APC, to radzę polegać na nim, jeśli nie, to moduły naprawcze opłaca się wykorzystać w czasie obrony. Na koniec zostawiłem najpiękniejszego specjala obronnego - missile defender. Użyty pod obstrzałem artyleryjskim daje nam 100 proc. ochrony przed spadającymi gęsto pociskami. Teraz kolej na naszą artylerię!

Nie polecam używania broni przeciwpiechotnej. Chłopcy są i tak wrażliwi na dowolny ogień. Nie ma sensu kopać leżącego.

UWAGI KOŃCOWE:

Na koniec jak zwykle kilka ogólnych porad, stosowanie których powinno uratować tylki twoich żołnierzy w większości sytuacji.

- Zawsze staraj się tak dobrać teren bitwy, żeby przeciwnik miał gorszą pozycję. Niech atakuje ciasnym przejściem lub pod górę. Ty atakuj ze wszystkich stron naraz, używając maksymalnej koncentracji ognia i jednostek. Pamiętaj o manewrach oskrzydlenia lub jeszcze lepiej otoczenia przeciwnika.

Zapewnij ochronę jednostkom wrażliwym na atak. Artyleria i lekkie jednostki niech zawsze atakują z drugiej linii.

Zawsze w ruchu. Jednostki poruszające się stanowią dużo trudniejszy cel dla artylerii wroga. Bezruch to pewna śmierć.

Prowokacja. Wygodniej jest zająć pozycje obronne w odpowiednim terenie niż atakować umocnione pozycje wroga. Próbuj nękać wroga atakami artylerii i lekkich, szybkich jednostek. Na mapach wieloosobowych z tzw. miejscami punktowanymi, skonfiguruj oddziały z uwzględnieniem większej liczby szybkich jednostek. Umożliwi to zajęcie większego terenu i zmusi przeciwnika do ataku.

I to wszystko, chyba... Pamiętaj: dobry generał to doświadczony generał. Każda kolejna potyczka może nauczyć cię nowych, ciekawych rozwiązań. Nie bój się eksperymentować, zwłaszcza grając z kimś lepszym. Praktyka czyni mistrza.

Zatem... Do wozów!!!

TABELKA

Crusaders :
Wyposażona w karabiny szturmowe ciężka piechota, stanowi poważne zagrożenie dla innych oddziałów pieszych

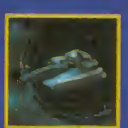
Templar :
Oddziały wyposażone w rakietową broń przeciwczołgową są w stanie zniszczyć większość pojazdów opancerzonych wroga. Bezbronni w starciu z inną piechotą.

Artillery Vehicle :
Odpowiednik artillery platform.

Light Hoverdyne :
Lekki czołg dalekiego zwiadu. Szybki, słabo opancerzony pojazd zdolny do niszczenia innych czołgów.

Main Battle Hoverdyne :
Uniwersalny czołg o średnich parametrach bojowych.

Heavy Hoverdyne :
Najcięższy czołg bojowy. Dzięki olbrzymiej sile ognia oraz dużej wytrzymałości pancerza zmiata każdą przeszkodę poruszającą się po ziemi.

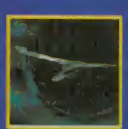


Anti-Air Platform :
Zmora wszystkich pilotów. Ten lekki pojazd przeciwlotniczy jest w stanie zniszczyć praktycznie dowolną liczbę samolotów wroga.

Beam Platform :
Artyleria średniego zasięgu. Przydatna do niszczenia budynków i umocnień, zdolna również atakować cele ruchome.

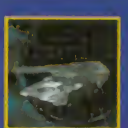
Artillery Platform :
Artyleria dalekiego zasięgu. Niszczy nieruchome siły wroga z olbrzymich odległości. Stanowi mordercze kombo w połączeniu z lekkimi jednostkami zwiadu używanymi do wyznaczenia jej celów ataku.

Light Aerodyne :
Lekki samolot zwiadu i rozpoznania.



Drone Carrier :
Pojazd transportowy wypełniony inteligentnymi, samonaprowadzającymi się robotami-pułapkami. Nieszkodliwy dla piechoty, zabójczy dla dużych pojazdów i budynków.

Main Battle Terradyne :
Podstawowy czołg, skuteczny w walce lądowej, wymaga wsparcia jednostek obrony przeciwlotniczej.



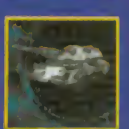
Scout Vehicle :
Lekko opancerzony pojazd zwiadowczy. Bardzo szybka jednostka, uzbrojona w karabin maszynowy dobry do walki z piechotą wroga.

Marines :
Elitarne jednostki piechoty morskiej, o uniwersalnym zastosowaniu. Dla zapewnienia im ochrony przed pociskami warto transportować oddział w APC.

Light Terradyne :
Odpowiednik lekkiej hoverdyny wyposażony w działko kalibru .50 może atakować również czołgi wroga.

Rocket Vehicle :
Uniwersalna broń wsparcia średniego zasięgu. Skutecznie potrafi razić cele powietrzne i lądowe. Nie potrafi namierzać piechoty. Obowiązkowy nabytek doświadczonego dowódcy.

Heavy Terradyne :
Ciężki czołg. Niesamowicie gruby pancerz czyni tę jednostkę praktycznie niezniszczalną. Prawdziwy skarb na polu walki.



Attack Aerodryne :
Aerodryna szturmowa. Niewidzialna dla radarów, niezauważona błyskawicznie potrafi wyeliminować dowolną jednostkę wroga.

Recon Aerodyne :
Najszybsza i najzwrotniejsza jednostka latająca. Słabe uzbrojenie wymusza użycie głównie do misji zwiadowczych.

Anti-Aircraft Vehicle :
Odpowiednik AA Platform po drugiej stronie frontu.

Fighter Aerodryne :
Król przestworzy - niesamowita skuteczność w walce powietrznej. Brak uzbrojenia klasy powietrze-ziemia czyni ją bezużyteczną w atakach jednostek poruszających się po lądzie.

BWP to coś więcej niż zwyczajny Bojowy Wóz Piechoty. Ale o tym już wiecie. Proponujemy więc kolejne pytania konkursowe.

Blair Witch Project

KONKURS NIEUSTAJĄCY

?Pytania!

1. Wymień tytuł pierwszej części trylogii gier BWP
2. Jak nazywa się filmowa wioska?
3. Bohaterka pierwszej części Trylogii gier BWP to...

!Odpowiedzi?

Prawidłowe odpowiedzi na kartkach pocztowych przysyłajcie na adres redakcji do 31 października 2000.

Nagrody będą wspaniałe.

Pierwsze piętnaście osób otrzyma Panzer General. Następna dziesiątka dostanie Nocturne. Jest o co powalczyć. Uważajcie jednak na wiedźmę i klątwy!

Sponsorem konkursu jest Onet.pl o/OPM Play-it

Revolutio S1!

Zapewne siedzicie i drapiecie się w czubek Achillesowy, z czym też kojarzy wam się Październik?

— Urodziny Babci! .....Eeee chyba nie.

— Kota? .....Przecież to w Sobotę.

— A już wiecie — «Październik miesiącem oszczędzania»...

.....Coś w tym jest ale jakby nie z tej beczki.

I nagle niewiadomo skąd do głowy wpada Wam pieśń wzniosła, pierś rozpierająca, a i piegowata młodsza siostra tak jakby zmężniała i trochę urosła.

AAAAAAAAAAchaaaaaaaaaaaaaa!!!!!!! ....zdążyliście tylko pomyśleć, bowien nagły przypływ oleju do głowy odebrał wam resztki zdrowego rozsądku.

Revolucja Październikowa!!!

Jasny gwint! Czy to znaczy, że znowu trzeba będzie stać trzy godziny na szkolnej akademii, w niewygodnych tekturowych Juniorkach?!*

Ależ skąd podpowiada Wam Wasza wewnętrzna głęboko schowana intuicja — to napewno chodzi o coś innego, to jest ..... związane ... z ..Re.... EUREKA!!!!!!!!!!!

Z RESETEM!!!!!!

Toż to Października Revolucja w Resetowej

p r e n u m e r a c i e !

Wystarczy wypełnić czerwony kupon i zdecydować się na prenumeratę, by bez obaw spojrzeć w Świetlaną Przyszłość, prawie jak Wasz ojciec i dziad!!!

Zapewnia ona comiesięczną 100%-ową dostawę do domu Waszego ulubionego Revolucyjnego magazynu.

Dodatkowo, przygotowaliśmy nagrody dla wszystkich, którym roczna prenumerata nie straszna.

Pierwszych piętnastu prenumeratorów otrzyma wspaniały plecak z logo Reset.

Kolejna piętnastka dostanie pokrowce na CD z naszym niemniej wspaniałym logo.

Pozostałe osoby załapią się na koszulkę Resetu.

Na wasze kupony czekamy do końca października 2000.

Przenieś Górę! - makulatury do skupu, z pieśnią na ustach, kuponem prenumeraty rocznej w dłoni i RESETem w SERCU!!!

Komandir Pipi

* Wszelkie wątpliwości na temat Juniorków rozwieje towarzysz Matka, tow. Ojciec lub inny relikt przeszłości.

Data ważności kuponu - 31.10.2000. Kupony z późniejszą datą stemplа nie będą honorowane. Data ważności kuponu - 31.10.2000. kupony z późniejszą datą stemplа nie będą honorowane. Data ważności kuponu - 31.10.2000. kupony z późniejszą datą stemplа nie będą honorowane. Data ważności kuponu - 31.10.2000. kupony z późniejszą datą stemplа nie będą honorowane. Data ważności k

Zamawiam prenumeratę*

Kupon promocyjny

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
Reset	14 zł	32 zł
Reset CD	49 zł	89 zł

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Res 1	2.50zł		
Res 1 CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Kupon promocyjny

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

6 mies. 12 mies.
Reset 14 zł 32 zł
Reset CD 49 zł 89 zł

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

cena 1egz. zamawiane egz. łączna cena
Res 1 2.50zł
Res 1 CD 7zł
RAZEM:

Zamawiam prenumeratę*

Kupon promocyjny

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

6 mies. 12 mies.
Reset 14 zł 32 zł
Reset CD 49 zł 89 zł

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

cena 1egz. zamawiane egz. łączna cena
Res 1 2.50zł
Res 1 CD 7zł
RAZEM:

Zamawiam prenumeratę*

Kupon promocyjny

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

6 mies. 12 mies.
Reset 14 zł 32 zł
Reset CD 49 zł 89 zł

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

cena 1egz. zamawiane egz. łączna cena
Res 1 2.50zł
Res 1 CD 7zł
RAZEM:

prenumerata

Reset Prenumerata półroczna .....14 zł
Prenumerata roczna .....32 zł

Reset CD 6 wydań: .....49 zł
12 wydań: .....89 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6.

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer listopadowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 15 października, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od grudnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-55-88.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego, bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset
6,7,11,12/97
7,8,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,.
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7/2000
2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD
2,3,4,5,6,8,9,10/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7/2000
7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Jeśli już wypełniłeś kupon prenumeraty, idź do banku albo na pocztę i wpłać wypisaną na kuponie sumę pieniędzy. Teraz wystarczy już spokojnie czekać, aż nowy Reset sam zapuka do Twojej skrzynki.

Przypominamy, że przysłanie do Redakcji niepłaconego kuponu nie jest równoznaczne z zamówieniem prenumeraty.

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty, a nie redakcji.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....
słownie złotych
groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość) .....
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł. .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....
słownie złotych
groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość) .....
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł. .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....
słownie złotych
groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość) .....
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł. .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....
słownie złotych
groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość) .....
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł. .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Samotność Supermana

W życiu każdego supermana, bohatera komiksów dziarsko rozprawiającego się z hordami wrogów przybywających z innych planet i czyhających na Ziemi, przychodzi kiedyś taki dzień, w którym trzeba nareszcie pozmywać naczynia. Wyobraźcie sobie mieszkanie takiego nadczłowieka. Na brudnym barłogu nie prana od miesięcy pościel. Kurz na podłodze i zalegające po kątach pajęczyny. W zlewie - stos brudnych naczyń. I to właśnie jest najgorsze.

Brudna pościel to żaden problem dla supermana. On, mężczyzna najprawdziwszy, przyzwyczajony jest do spania w niekorzystnych warunkach. Nie straszny mu brud, smród i ubóstwo. Nieraz spał kątem pod mostem, czekając świtu, który miał mu przynieść zwycięstwo. Rzadko kiedy dane mu było odwiedzać hotelowe apartamenty — raz na pięć lat, kiedy wszyscy supermani z całego świata zjeżdżają się na zlot w małej szwajcarskiej miejscowości Villeneuve, nocują w hoteliku, mając świeżą pościel i rano chrupiące bułeczki. Ale to tylko raz na pięć lat. Poza tym rzeczywistość supermana nie daje szans na wygodne spanie. Więc pościel — furda, niech będzie jaka jest, byle czasem przyłożyć głowę do zszarzałej poduszki i usnąć nagłym snem śmiertelnie znużonego bohatera.

Podłogi też nie martwią nadczłowieka brakiem połysku. Pasta do parkietu czy lakier to obce mu związki chemiczne, których formuły mógłby najwyżej kryć przed zdesperowanymi szaleńcami, pragnącymi ożywić jakiegoś Golema. Froterowanie to czynność, której sensu żaden superman nie jest w stanie pojąć. Dziwne harce nad podłogą, przypominające taniec świętego Wita z ciężką szczotką, klasyfikuje jako działanie agresywne i natychmiast anihiluje każdą osobę ośmielającą się w jego obecności odprawiać ten dziwny rytuał. Lśniąca podłoga? Odpada. Superman wie, jak łatwo poślizgnąć się startując w lot ponad miastem z wypieszczonego parkietu.

Ale naczynia są prawdziwą zmorą naszego genialnego obrońcy świata. Każdy superman ma w domu kilka szklanek, jakieś talerze, mikrofalową kuchnię i dzbanek elektryczny bezprzewodowy. Pije mocną herbatę, zagryza mrożonym obiadem podgrzanym w trzy minuty na pełnej mocy mikrofali, czasem zje jakąś zupkę w proszku... I już po miesiącu zlew w kuchni pełny jest szklanek z zapleśniałymi na dnie fusami, talerzy ze skamieniałą historią codziennych posiłków, kartonów po sokach wypełnionych florą i fauną, a także widelców i łyżek przypominających żywe stworzenia. Wszystko to pływa majestatycznie w lekko falującej cuchnącej brei, gdyż odpływ ze zlewu dawno przestał pełnić swą rolę, zatkany kośćmi z kurczaków i folią z parówek.

Przez jakiś czas superman po prostu stara się nie patrzeć na ten obraz nędzy i rozpaczy, jakim jest jego kuchenny aneks. Udaje się to do momentu, w którym kończą się czyste naczynia w szafce i nie ma już w czym zrobić nawet herbaty. Wtedy, chcąc nie chcąc, superman musi spojrzeć w kierunku zlewu żeby skonstatować, że małe pełzające owady o wielu włochatych łapkach zawładnęły całkowicie tamtą okolicą jego mieszkania, nic sobie robiąc z groźnych min i pomruków właściciela, doprowadzonego do ostateczności. Jakiej broni użyć? Groźny miotacz produkujący śmiercionośny strumień fotonów jest zbyt kosztowny w eksploatacji, żeby niszczyć nim karaluchy. Ponadto ubocznym skutkiem użycia anihilatora byłoby prawdopodobnie zdematerializowanie ścian kuchni i śmierć sąsiadki, uroczej babci o inteligencji pięciolatka gaworzącej czasem z supermanami w kolejce po gazety.

Odpada więc cudowna broń, jedyna z jaką superman umie się posługiwać. Pozostaje typowa broń biologiczna — płyn do zmywania naczyń z dodatkiem octu, proszek do prania i czyszczenia, gąbka i szmata. Tego jednak superman nie weźmie do ręki. Można by niby sprowadzić jakąś sprzątaczkę, ale... wpuścić kobietę do mieszkania supermana!? Nigdy!! Są dwa powody tej niechęci do kobiet — mityczny i prawdziwy. Według mitu superman gardzi kobietami, pozbawionymi honoru istotami o śmiesznych nawykach i niezrozumiałych reakcjach. Owszem, przelecieć jakąś superbabę można. Od czasu do czasu na robocie się trafi, gdy pokonana siłą męskości strażniczka Zła błaga o choćby jeden uśmiech Wielkiego Zdobywcy. Ale dopuścić kobietę do swoich tajemnic!?!

Prawda jest mniej patetyczna — superman wstydzi się po prostu wpuścić jakąkolwiek kobietę do swojego domu, gdyż mogłaby poczuć się zniesmaczona widokiem stosów brudnych gaci, śmierdzących skarpetek i brudnych naczyń. Co gorsza, mogłaby później robić supermanowi koło pióra, informując całe miasto w jakich to warunkach żyje nadludzki bohater wielu opowieści. Tak czy owak wariant ze sprzątaczką odpada.

Cóż więc robi superman? Bierze wielką szuflę, foliowy worek i zawartość zlewu wraz z robactwem wynosi na śmieci. Następnie idzie do sklepu i kupuje nowe naczynia.

Turniej w Siemianowicach, o którym pisałem miesiąc temu, został przesunięty na 30 września. Powodem była niedostateczna liczba zawodników zgłoszonych do eliminacji. Jeżeli chcecie zagrać, przyjedźcie do Siemianowic w dniu turnieju i spróbujcie się zakwalifikować. Więcej informacji na stronie http://www.procesor.netpol.pl/

???

Nowa wersja OSP (!) poprawia kilka starych błędów, wprowadza trochę nowych i zaczyna powoli pojawiać się na serwerach. Znajdziecie ją w QW na CD.

???

Słynna kafejka internetowa 9 Studios zorganizowała skandynawskie eliminacje do nadchodzącego turnieju CPL Scandinavian Open (26 październik, Kopenhaga). Pierwsze trzy, premiowane awansem miejsca zdobyli kolejno: ic-Trinity, NWO--Ambix i NWO-Prozac. Otrzymali w sumie 7700 Euro w gotówce i sprzęcie.

???

Kim jest ten przystojny młody człowiek? Tak tak, to Matador, zdobywca drugiego miejsca podczas zakończonego miesiąc temu QuakeCon 2000. Wygląda jak zaginiony brat bliźniak BAD--Sebiego.

Kolejny sezon DeCL, największej ligi niemieckiej, dobiegł końca. Mistrzami dywizji Q3 4na4 zostali zawodnicy klanu SK, pokonując w finale Ocranę. W praktycznie niespotykanym formacie mecz-rewanż uzyskali 29 fragów przewagi. Dywizję Q3CTF wygrał klan Spirit Of Darkness, pokonując JF (Justice Friends? ;)

???

Stosunkowo niewielki turniej BattleTop Arizona Challenge nie przyniósł niespodzianek. Wygrali spontanicznie grającym Rosjanom 0:2 w meczach. Pierwszy przegrali siedmioma, drugi dwoma fragami, prowadząc w końcówce.

Zwycięzcy podzielili się całkiem pokaźną jak na Europę kwotą dziesięciu tysięcy euro, pokonanym przypadła połowa tej sumy.

Przypomnę, że Polski team wycofał się z imprezy ze względu na problemy ze znalezieniem zawodników posiadających dostęp do szybkiego łącza na Europę i prezentujących przy tym wysoki poziom umiejętności i chęci do gry. Dziesięć tysięcy przepadło.

BARRYSWORLD
European Championship

Rosja mistrzem Poooooolskiiiiiiii.....erm, przepraszam, Europy. W zaciętym finale mistrzostw teamowych organizowanych przez brytyjski serwis Barrwysworld (http://www.barrysworld.com), niespodziewanie dla wielu obserwatorów zwyciężyli Rosjanie. Osiem najlepszych w eliminacjach teamów podzielono na dwie grupy. W pierwszej znalazły się: Szwecja, Niemcy, Słowenia i Belgia. Kto awansuje, wiadomo było od samego początku, choć Słoweńcy zrobili naprawdę dobre wrażenie miażdżąc Belgów (hi Godsmurf) i nie dając się do końca zniszczyć Niemcom.

Druga grupa, do której wylosowano Finlandię, Rosję, Anglię i Irlandię, była zdecydowanie silniejsza i bardziej wyrównana. Finowie co prawda rozjechali zupełnie Irlandczyków, ale z Rosjanami przegrali w sumie 42 fragami. Anglicy byli bliscy pokonania naszych wschodnich sąsiadów, jednak w trzecim, decydującym meczu, nie wytrzymali presji i przegrali 121:160 (wszystkie mecze na DM7).

W meczu o pierwsze miejsce w Grupie A Szwedzi minimalnie pokonali Niemców, osiągając 24 fragi przewagi w dwóch rundach. Anglicy minimalnie pokonali Finów i zajęli drugie, premiowane awansem miejsce w grupie B. W półfinałach Rosjanie pokonali Niemców 2:1 a Szwedzi bez problemów spacyfikowali Anglików.

Wielki finał, jak wspomniałem, skończył się dla wielu zaskakująco. Faworyci imprezy, Szwedzi, ule-

CLANBASE

Warto wiedzieć o istnieniu strony Clanbase (http://www.clanbase.com), będącej obecnie największym centrum gier online FPP w Europie. Holenderska firma opiekująca się serwisem stworzyła infrastrukturę pozwalającą utrzymywać bezobsługowe ligi gier w postaci tzw. drabinek (ladders). Można zapisać się do lig Q3 w wielu jej odmianach (1na1, 4na4, RA3, CPM itd). Warunkiem przyjęcia jest przynależność do klanu (trzeba mieć własną stronę WWW).

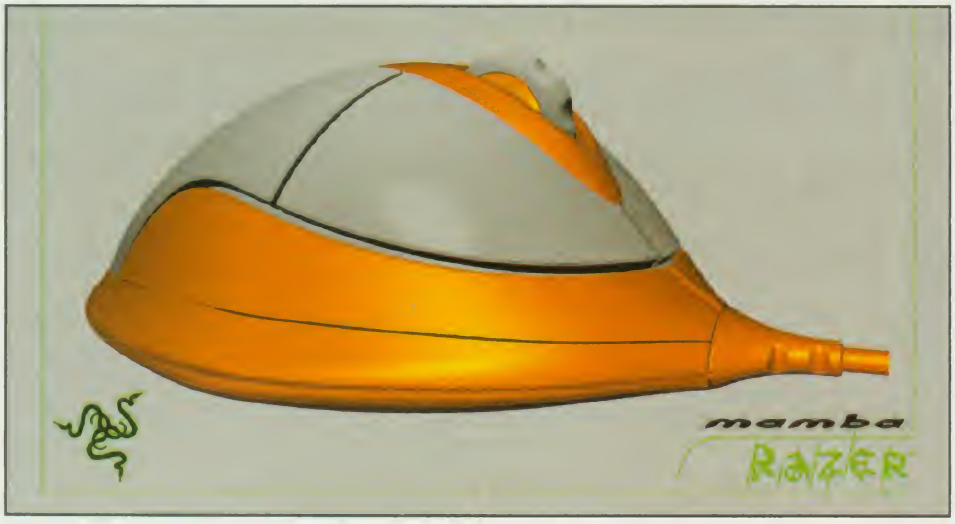
Oprócz nieustająco rozwijających się drabinek, regularnie rozgrywane są też puchary, czyli standardowe turnieje, w których przegrywający po jednej lub więcej porażek odpada z imprezy.

Problemem dla polskich graczy mogą okazać się warunki gry na europejskich serwerach - pakiety idą z Polski na Europę przez... uwaga... USA. Mówię oczywiście o sieci POLPAK (TPSA), do której podłączona jest większość komercyjnych klientów.

Dla chętnych jest nawet drabinka Challenge Promode w wersji teamowej lub 1na1. W tej drugiej kategorii od pewnego czasu przewodzi nasz dobry znajomy Krogoth z warszawskiej Areny.

Razer Mamba

Firma Razer pracuje intensywnie nad nowym modelem myszki przeznaczonej do „zawodowej gry". W produkcji wykorzystano materiały najwyższej jakości, skalibrowane z dokładnością setnych części milimetra. Przy projektowaniu myszki udzielali się najlepsi gracze światowej sceny Q3, wyłapywani przez przedstawicieli firmy podczas największych turniejów. Jej kształt nie przypomina niczego, co do tej pory widziałem, dlatego z ocenami wstrzymam się do momentu, kiedy poczuję ją pod palcami. Przewidywana cena: 99 dolarów. Dystrybutor w Polsce: brak.



li faworyci - Q3 1na1 zdominował zwycięzca Qcon2k, Zero4. Drugi był C3, tuż za nim Ar1z. Dywizję UT zgodnie z przewidywaniami wygrał Destrukt, pokonując w finale DKo5.

Clanbase ogłosiła nadchodzący wielkimi krokami start drugiej edycji Eurocup. Turniej ten jest odpowiednikiem amerykańskiego QIL - nie można się do niego zapisać, trzeba zostać zaproszonym przez organizatorów. Pierwszy Eurocup wygrali Szwedzi i Finowie z Ars Moriendi.

W amerykańskim turnieju Double Team zostało do rozegrania już tylko kilka meczy. Na zachodzie wyłoniono mistrzów - zgodnie z przewidywaniami zwyciężyli dawni gracze DM, obecnie reprezentujący kOz - Zero4 i Boss. Para ta zniszczyła Canine (Moonshine i Burn) 87:31 i 74:48.

Na wschodzie bez porażki prowadzą XENO i Kapitol, po jednej przegranej mają DS i Stickmen.

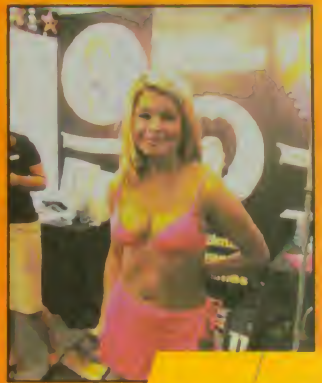
Organizowany przez Teamplay.net Spring Survival dobiegł końca. Mistrzami konferencji wschodniej zostali gracze Clan Kapitol, pokonując w dwóch meczach Omniscent (189:54 i 183:82). Kapitol nie przegrał ani jednej rundy (pojedynczego meczu) w całym turnieju!

Mistrzami zachodu są gracze kOz.

Mirage, Nowozelandczyk, którego Australijczycy nie wpuszczają na swoje turnieje kwalifikacyjne do CPL, musiał polecieć aż do... Chin, aby zdobyć miejsce wśród rozstawionych. Zabrał ze sobą ziomka o ksywie JP i po bardzo dobrym występie zajęli dwa pierwsze miejsca. Zgarnęli w sumie 7.500 dolarów.

Kornelia Takacs, najlepsza od lat kobieta w światku QUAKE, podpisała roczny kontrakt z twórcami Gamespy. Jej zadaniem będzie reprezentowanie firmy podczas targów, konferencji i imprez takich jak turnieje CPL czy BattleTop. Debiut miał miejsce podczas ECTS, gdzie chętni mogli dać rozsmarować się po ścianach grając z Kornelią w QUAKE3.

Kolejny odcinek sagi pod tytułem „Turnieje, na które warto jechać". Dzisiaj prezentujemy ECTS, gdzie grano m.in w Q3 i CS.



ROTACJA JUŻ JUTRO

Michał Macioszczyk

Jak zapewne wiecie, Standard, a konkretniej Type 2, kieruje się pewnymi podstawowymi zasadami, związanymi z możliwością stosowania kart w talii — możemy sięgać tylko po kartoniki z dwóch najnowszych bloków oraz z najnowszej edycji. Zmiana warty dokona się już lada moment. Gdy przeczytacie te słowa, prawdopodobnie będzie już po turniejach przedpremierowych, w przeddzień momentu, od którego nie będą już dopuszczone do turniejów rozgrywanych w formacie Standard karty z Urza's Block (czyli Urza's Saga, Urza's Legacy oraz Urza's Destiny). W zamian za to triumfalnie wkroczy nowy dodatek stand-alone: Invasion.

Tak duża zmiana wywoła różnorakie efekty. Część talii zniknie z Type 2, inne wyraźnie stracą na sile gry, jeszcze inne mogą zyskać, nie wspominając nawet o tych, które dopiero zostaną skonstruowane dzięki nowym kartom z Invasion. Postaram się w uproszczeniu omówić, co ciekawego może się stać. Jest to trudne, ponieważ jeszcze nie są znane karty z nowego dodatku (choć nie kryję, że są na ten temat przecieki).

CO TRACIMY:

W kolejnych dodatkach należących do bloku Urzy jest wiele kart, które pojawiały się w taliach T2. Część z nich talie takie wręcz tworzyła (np. Yawgmoth's Bargain czy Replenish), inne (których strata kto wie, czy nie okaże się boleśniejsza) nadawały się do wielu różnych talii (choćby Powder Keg, Masticore, Duress). Nie ma większego sensu wymieniać konkretnych zaklęć (za dużo ich), więc omówimy straty dotyczące konkretnych talii:

REPLENISH - w praktyce przestaje istnieć. Traci tak podstawowe zaklęcia, jak tytułowy Replenish, ale też Opalescence czy Attunement oraz kilka mniej ważnych. Istnieje pewna szansa na odrodzenie się decku - wystarczy, żeby pojawiły się w Invasion sensowne zaklęcia związane z manipulacją enchantami. Niektórych (Enlightened Tutor) dostarcza nam wszak 6th Edition, a enchanty w Replenish decku są tak potężne, że czasami wystarczy po prostu wykładać je z ręki, niewiele więcej robiąc.

ACCELERATED BLUE - zniknie zapewne ze sceny turniejowej bez możliwości zmartwychwstania. Deck traci niemal wszystkie zasadnicze karty - od Fast Mana (Grim Monolith), poprzez elementy kontrolne i związane z card advantage (część kontr, Powder Keg, Treachery, Stroke of Genius), aż po stwory (Masticore, Morphling). Wydaje się niemożliwe, żeby wszystkie wymagane elementy pojawiły się znów w Invasion i najbliższych rozszerzeniach.

CONTROL BLACK - talia traci stosunkowo niewiele (choć niewątpliwie zaklęć dość istotnych): Yawgmoth's Will, Duress, Masticore, Skittering Skirge, Phyrexian Negator i inne, jednak pozostaje w niej wiele doskonałych i dobrze działających zaklęć, takich jak np. Trashing Wumpus, czarne tutory, Unmask... Niezależnie od tego, co pojawi się w Invasion, Control Black prawdopodobnie wyjdzie z rotacji obronną ręką.

BARGAIN - sprawa jasna. Tracimy kartę tytułową, co w takim kombo-decku oznacza jego całkowite zniknięcie.

PONZA - traci naprawdę wiele: zarówno direct damage, jak i land destruction (Avalanche Riders!) oraz kontrolę (Powder Keg, Masticora). Talia ta działa jednak na dosyć pro-

stej zasadzie i wcześniej czy później (niekoniecznie zaraz w Invasion) pojawią się zaklęcia, które pozwolą znów grać czymś, co będzie przypominało Ponzę.

SUICIDE - traci praktycznie wszystkie szybkie, duże stwory. Oznacza to dla niej .. samobójstwo - zwłaszcza, że niespecjalnie widać ewentualnych następców. Nie traćmy nadziei: deck zmartwychwstanie, jednak niewątpliwie nie stanie się to od razu.

DRAW-GO - straty są olbrzymie. wiele kontr, niemal wszystkie grywane stworki (Masticore, Morphling, Thieving Magpie, Somnophore) oraz, co najboleśniejsze, Powder Keg. Mocno da się odczuć brak Treachery. Wierzę, że deck nie przestanie istnieć. kontry lepsze bądź gorsze wydawane są w każdym dodatku, jakieś nadające się do gry niebieskie (bądź artefaktyczne) stworki również pojawiają się dość często. Zastępstwo Powder Kega jest problematyczne, jednak może się pojawić coś, co będzie niszczyło masowo permanenty, może wszak zostać wydrukowana karta, która zapewni możliwość stałego wracania permanentów na rękę (na kształt Capsize bądź Tradewind Rider). Nawet jeśli WotC nie zdecydują się na wydrukowanie takiego zaklęcia, może powrócą czasy kontrolnych talii biało-niebieskich, które w wielu aspektach przypominają Draw-Go. Z białego polecam uwadze Wrath of God oraz Disenchant, z niebieskiego, tradycyjnie, kontry.

WHITE WEENIE, REBELS - sytuacja wygląda wręcz doskonale. Z ważnych kart tracimy tylko Mother of Runes - cała reszta decku zostaje i prawdopodobnie wzmocniona będzie zaklęciami z Invasion. Z mniej zasadniczych kart tracimy co prawda Masticore oraz Glorious Anthem, jednak można się z tym pogodzić. White Weenie będzie niewątpliwie bardzo silnym deckiem.

STOMPY - traci naprawdę sporo. Najboleśniej odczuje brak Rancora, ale również pojawią się braki w tanich, a mocnych stworkach (Albino Troll, Wild Dogs, Pouncing Jaguar). Nawet w lądach Stompy odnotuje poważne straty: brak szybkiego Gaea's Cradle i agresywnego Treetop Village nie pomoże tej talii. Wierzę jednak w szybkie, zielone decki, niezależnie od okoliczności: nie te stworki, to inne, nie tak przyspieszymy, to inaczej, nieważne, jaki znaczek rozszerzenia będzie miała karta, która zada ostatnie punkty zniszczeń. Prawdopodobnie po rotacji w zielonych, agresywnych deckach pojawi się więcej sporych (a więc i nie najtańszych) stworków oraz częściej (przynajmniej początkowo) będą dodawane inne kolory (biały? czerwony?).

SQUIRREL PRISON, DIABOLIC HERMIT - stracą zbyt wiele kart, które są na tyle specyficzne, że trudno liczyć na pojawienie się zastępstwa (choćby dla takiego niepozornego elfa, jakim jest Deranged Hermit). Jednym słowem, zegnamy się z tymi deckami, z małymi nadziejami na następców.

SLIGH, RED DECK WINS - na pewno traci niemało. Podobnie jak w przypadku Stompy - ta talia jest z nami od lat, zmienia się, ewoluuje, czasami usuwa się na jakiś czas w cień, jednak zawsze wraca.

Wyliczankę można by prowadzić jeszcze przez jakiś czas, jednak pozostałe talie są mniej popularne. Ciekawostką może być sporządzenie na własny użytek top 10 najbardziej bolesnych strat. Każdy na pewno zrobiłby nieco inne zestawienie, więc w celach porównawczych podam moje, mocno zabarwione prywatnymi sympatiami i antypatiami:

1. Powder Keg
2. Masticore
3. Duress
4. Treachery
5. Deranged Hermit
6. Mother of Runes
7. Yawgmoth's Will
8. Grim Monolith
9. Morphling
10. Defense of the Heart

CO ZYSKUJEMY:

Niestety, w chwili, gdy piszę te słowa, nie jestem w stanie podać konkretów - nie są jeszcze znane karty z Invasion, względnie informacje są niepełne, a ich sprawdzalność - problematyczna. Wspomnę jednak o kilku kartach, które zwróciły moją uwagę - może okazać się, że ostatecznie wyglądają one zupełnie inaczej.

Plotki głoszą, że kilka kart ma wrócić ze starszych dodatków... Pojawić ma się np. Lobotomy - jedno z najciekawszych «złotych» zaklęć; tą kartą czasami można wygrać całą grę.

Nowością, która ma pojawić się w Invasion, jest «kicker», czyli dodatkowy koszt, który możemy zapłacić w trakcie rzucania, aby «wzmocnić» działanie karty. Przykładem niech będzie dobra i grywalna karta, która za 2 many (w tym jedną niebieską) kontruje zaklęcie z kosztem wyłożenia do 3 many, a jeśli zapłacimy dodatkowo «kicker» 3 (czyli w sumie 5 many), będziemy mogli skontrować zaklęcie z kosztem do właśnie 5 many włącznie. Fajna idea, nieprawdaż?

Podobno pojawić się ma też wiele zaklęć z wbudowanym (poza normalnym efektem) pociągnięciem karty. Warto na nie zwrócić uwagę, jako że część z nich niewątpliwie będzie wykorzystywana w taliach (np. Alm - za 2 many w tym jedną czerwoną, zadajemy 2 damage'u dowolnemu celowi oraz ciągniemy kartę, a także Surprise - tutaj zamiast 2 punktów szkody wracamy stworka na rękę, no i mana jest niebieska - reszta bez zmian).

Wielokolorowe talie na pewno ucieszą się z artefaktów i lądów dających więcej niż jeden kolor many - zapowiedzi wyglądają aż zbyt optymistycznie, więc wolę się na nie nie powoływać; zobaczymy, jak to będzie. Zwróćcie uwagę na tego rodzaju karty. No i znów pojawi się ponoć Fertile Ground - to miło.

Na zakończenie pragnę zapewnić graczy rozpaczających po stratach w Type 2, że właśnie dzięki rotacjom ten format jest tak ciekawy - są one zaletą, a nie wadą. Jeśli ktoś woli «stabilniejsze» środowisko - zachęcam do Extended, o którym niedawno było na łamach Resetu.

ELECTRONIC TRADE SHOW

Zenon

3-5 WRZEŚNIA 2000, LONDYN

Targi ECTS rozpoczęły się właściwie już kilka dni przed oficjalną datą otwarcia. Tradycyjnie już wystawę w hali Olimpii zbojkotowało kilka wielkich firm: m.in. Activision, Eidos, Electronic Arts i Infogrames. Nie byłyby jednak na topie, gdyby zdecydowały się przejść obojętnie obok takiego zlotu dziennikarzy, dlatego na własną rękę zorganizowały swoje pokazy w różnych hotelach lub po prostu w swoich siedzibach. I na tych prezentacjach też się dużo działo.

Chyba zbytnio się nie pomylę, jeśli powiem, że najważniejszą z pokazanych tam gier była BLACK & WHITE autorstwa słynnego Petera Molyneux. Pisaliśmy już o niej przy okazji relacji z targów E3. Dla przypomnienia powiem, że będzie to bardzo wykręcona mieszanka RPG i strategii, w której wcielimy się w rolę boga. Więcej napiszemy o niej za miesiąc. W siedzibie EA można było jeszcze pograć m.in. w RED ALERT 2, obejrzeć filmik z ciekawie zapowiadającej się strzelaniny AMERICAN MCGEE'S ALICE i dowiedzieć się, że już powstaje kontynuacja THEME PARK WORLD, czyli SIMCOASTER, wyraźnie inspirowana megahitem Hasbro - ROLLERCOASTER TYCOON. U Eidosa najważniejsza była oczywiście Lara Croft i TOMB RAIDER CHRONICLES piąta część sagi. Poza tym udostępniono dziennikarzom nowe screenshoty z gry HITMAN i zapowiedziano sequel do GANGSTERS. Activision natomiast siłę swego line-up'u opiera na ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, o której szerzej piszemy na sąsiednich stronach oraz na nieśmiertelnej marce STAR TREK - kolejna gra będzie miała podtytuł AWAY TEAM i zapowiadana jest jako produkcja taktyczna w stylu RAINBOW SIX.

A co na samych targach? Czy w takim razie ktoś w ogóle się na nich wystawiał? Oczywiście, że tak - bez tego nie byłoby przecież wielu oficjalnych rekordów, jakie tegorocznym targom udało się pobić (np. liczba odwiedzających wzrosła o ok. 30 proc.). Z największym rozmachem zaprezentowały się oczywiście dwa koncerny „konsolowe" - Nintendo i Sony. Giganci rynku PeCetowego, którzy oficjalnie brali udział w targach, trzymali się raczej na uboczu, nie afiszując się wielkością stoisk, tylko ciekawymi informacjami. A z tych na plan pierwszy wysuwa się zdecydowanie ogłoszenie rozpoczęcia prac nad dodatkiem do DIABLO 2 zatytułowanym LORD OF DESTRUCTION. Będzie to piąty akt gry, do akcji wkroczy sam brat

NIC ER

Wyciąg z listy nagród targów:

Najlepsza Konsola:	PlayStation 2
Najlepszy sprzęt do PC:	Voodoo 5 5000 - 3dfx
Konsolowa Gra Roku:	Perfect Dark - Nintendo
PeCetowa Gra Roku:	Diablo II - Havas Interactive
Wydawca Roku:	Havas Interactive
Gra Targów:	Mario Kart Advance (Nintendo)
PeCetowa Gra Targów:	Sacrifice (Interplay)

Diablo - Baal - a autorzy obiecują dwie nowe profesje (zabójcę i druida), 10 nowych potworów i mnóstwo nieznanych z DIABLO 2 przedmiotów. Choć oficjalnej daty premiery jeszcze nie wyznaczono, to ponoć prawdopodobnym terminem wydania jest pierwsza połowa przyszłego roku.

Skoro już jesteśmy przy add-on'ach, to nie sposób nie wspomnieć, że powstają dodatki także do gier GROUND CONTROL i HALF-LIFE. O pierwszej produkcji wiadomo tylko tyle, że powstaje w innej stajni niż sama GROUND CONTROL. O GUNMAN CHRONICLES (add-on do HALF-LIFE) słychać nieco więcej: będziemy zwalczać tą samą rasę obcych, choć dziesięć lat później. Pomóc w tym ma olbrzymi wprost arsenał - niby będzie tylko 8 broni, ale każdą da się ustawić na 4 różne sposoby. Jak łatwo policzyć, da to w sumie 32 rodzaje oręża, z których ponoć każdy będzie strzelał zupełnie inaczej. Oba produkty mają ukazać się już w listopadzie.

Sierra ma w zanadrzu jeszcze jednego RTS-a, choć zobaczymy go dopiero na wiosnę. To WARRIOR KINGS, której akcja będzie rozgrywać się w średniowieczu.

Take 2 Interactive również czeka dużo pracy przed Gwiazdką i tuż po niej - powstają trzy części BLAIR WITCH PROJECT, MAFIA i dopiero ogłoszona druga część HIDDEN AND DANGEROUS. Choć o H&D2 na razie słychać tylko jakieś ogólniki mówiące np. o nowym engine, zwiększonym realizmie itp., to i tak jestem przekonany, że okaże się hitem.

Na stoisku Virgin królowała oczywiście SACRIFICE (o której szerzej pisaliśmy w numerze lipcowym), a u Francuzów z Ubisoft - CAPITALISM 2, czyli sequel święcącej niegdyś sukcesy strategii. Do planu wydawniczego Ubistoftu wskoczyły też tytuły kupionej ostatnio firmy Red Storm, dzięki czemu lada moment w sklepach w całej Europie powinna pojawić się wreszcie gra SHADOW WATCH. Line-up Ubisoftu wzbogacił się również o kolejną grę Toma Clancy - SSN, czyli symulator łodzi podwodnej.

Na rynku pojawił się też zupełnie nowy wydawca - EON Digital. Jego symulator AIRFIX DOGFIGHTER, w którym będziemy latać miniaturkami różnych maszyn po wnętrzach domostw, ukaże się już w październiku, a na targach ogłoszono też umowę o współpracy z Bitmap Brothers, na mocy której powstanie Z2 - kontynuacja jednego z pierwszych RTS-ów. Tym razem w trzech wymiarach.

ECTS było kolejnym dowodem na to, że gatunek sieciowych erpegów rozwija się. I wcale nie dlatego, że firma Verant ogłosiła rozpoczęcie prac nad kolejnym dodatkiem do EVERQUEST, tylko dlatego, że na horyzoncie pojawiła się gra, mogąca zdystansować wszystkie dotychczasowe produkcje. To ANARCHY ON-LINE, powstająca w norweskiej firmie Funcom (ta od THE LONGEST JOURNEY). Od wszystkich dotychczas istniejących gier tego typu różnić się będzie przede wszystkim realiami, w jakich będzie się rozgrywać - zamiast coraz bardziej pospolitego świata fantasy, projektowane jest otoczenie s-f. Do Rubi-Ka, bo tak się ten świat ma nazywać, wkroczymy w roku 32 000 (choć premiera gry ma się odbyć na szczęście przed Gwiazdką), a w jednym momencie będzie mogło poruszać się po nim aż 50 tys. graczy.

I na koniec jeszcze jedno. Bywalcy targów w Londynie twierdzą, że ECTS się zestarzał, że to już nie ta impreza, co parę lat temu. Dlatego organizatorzy postanowili od przyszłego roku zmienić siedzibę - targi przeniosą się do nowoczesnego gmachu ExCeL, również mieszczącego się w stolicy Anglii. Do zobaczenia za rok!

DWIE DOSKONAŁE GRY AKCJI W

MDK 2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

79 złotych

JUŻ W SPRZEDAŻY

Oceny gry MDK 2:

CD Action: **9/10**

Gry Komputerowe: **88%**

Magazyn IO: **90/100**

New S Service: **8/10**

Reset: **8,5/10**

+ gra MDK GRATIS!

Doskonała gra akcji w bardzo niskiej cenie - tylko 79 zł. W pakiecie znajdziesz również pierwszą część gry MDK - GRATIS! MDK 2 to nie tylko doskonała gra akcji, ale również najwyższej jakości wydanie w pełnej, profesjonalnej polskiej wersji językowej (również pierwsza cześć gry jest całkowicie po polsku). Niezależnie od gier zajmujących trzy płyty CD ROM w pakiecie znajdziesz również wyczerpującą instrukcję obsługi, oraz, co bardzo ważne, w razie problemów technicznych nie zostajesz sam z kłopotami – możesz skorzystać z darmowej* pomocy technicznej CD Projekt.

PAMIĘTAJ: JEST WIELE DOBRYCH GIER AKCJI, LECZ TYLKO MESSIAH I MDK 2 TO PRAWDZIWE HITY KTÓRE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay™

BioWARE CORP

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

* opłacasz tylko koszt połączenia telefonicznego lub dostępu do inetrnetu

NIEWIARYGODNIE NISKICH CENACH !

MESSIAH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

+ płyta muzyczna GRATIS!

29.90 złotych

W SPRZEDAŻY OD 4 PAŹDZIERNIKA

Oceny gry MESSIAH:

CD Action: **9+/10**

Gry Komputerowe: **83%**

Magazyn IO: **88/100**

New S Service: **8/10**

Reset: **9/10**

Świat Gier Komputerowych: **5,5,4/5**

Tak, cena 29.90 to nie pomyłka w druku! To cena, którą zapowiadaliśmy znacznie wcześniej i teraz, wreszcie dotrzymujemy obietnicy sprzedaży tej wspaniałej gry w tak niewiarygodnie niskiej cenie. Oczywiście ta gra wydana jest na najwyższym poziomie, opakowanie z grą zawiera dodatkową płytę audio z muzyką z gry, wyczerpującą instrukcję, a w razie problemów technicznych zawsze możesz skorzystać z darmowej* pomocy technicznej CD Projekt.

MOŻESZ KUPIĆ TAK TANIO I TAK DOSKONALE WYDANE! SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0 22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. MDK, logo MDK, Interplay, logo Interplay, BioWare i logo BioWare są zastrzeżone. Messiah © 1999 Shiny Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo Shiny znakiem handlowym Shiny Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Messiah, Interplay i logo Interplay są znakami hamdlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest zarejestrowanym znakiem handlowym Virgin Enterprises Limited.

ZOSTAŃ PIRATEM I PRZEŻYJ NAJWIĘKSZĄ PRZYGODĘ SWOJEGO ŻYCIA

KAPITAN PAZUR

WSZYSTKIE POSTACIE MÓWIĄ PO POLSKU

UWIELBIA GO WIELU - BOJĄ SIĘ WSZYSCY

WYBUCHOWA DAWKA PIRACKIEGO HUMORU

BIURO WYSYŁKOWE TECHLAND:
e-mail: sprzedaz@techlandsoft.com
tel. 062/ 737 27 47
zapraszamy do zakupów na naszych stronach:
www.techland.com.pl

W CAŁOŚCI PO POLSKU -PL-

SUPER CENA 59 zł

Agent specjalny nadaje! Tu J-23 Ponownie natknąłem się na magazyn. poszukiwanych produktów. Wstęp tylko dla najwyższych rangą oficerów AbWehry. Miejsce to jest ściśle tajne i jest mocno strzeżone przez żołnierzy Gestappo. Możecie się tam dostać tylko w jeden sposób, podając hasło:

www.msw.com.pl

Koniecznie zapamiętaj kombinację znaków i zniszcz ten przekaz. Za wszelka cenę udaj się tam jeszcze dziś, jutro może być za późno.

Koniec przekazu.....